1999年6月1日発行(毎月1回1日発行)第18巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!
コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

JUN. 1999 6



定価 550Yen

特別企画 パソコンにさわろう! ～壁紙や起動音をかえてみよう～

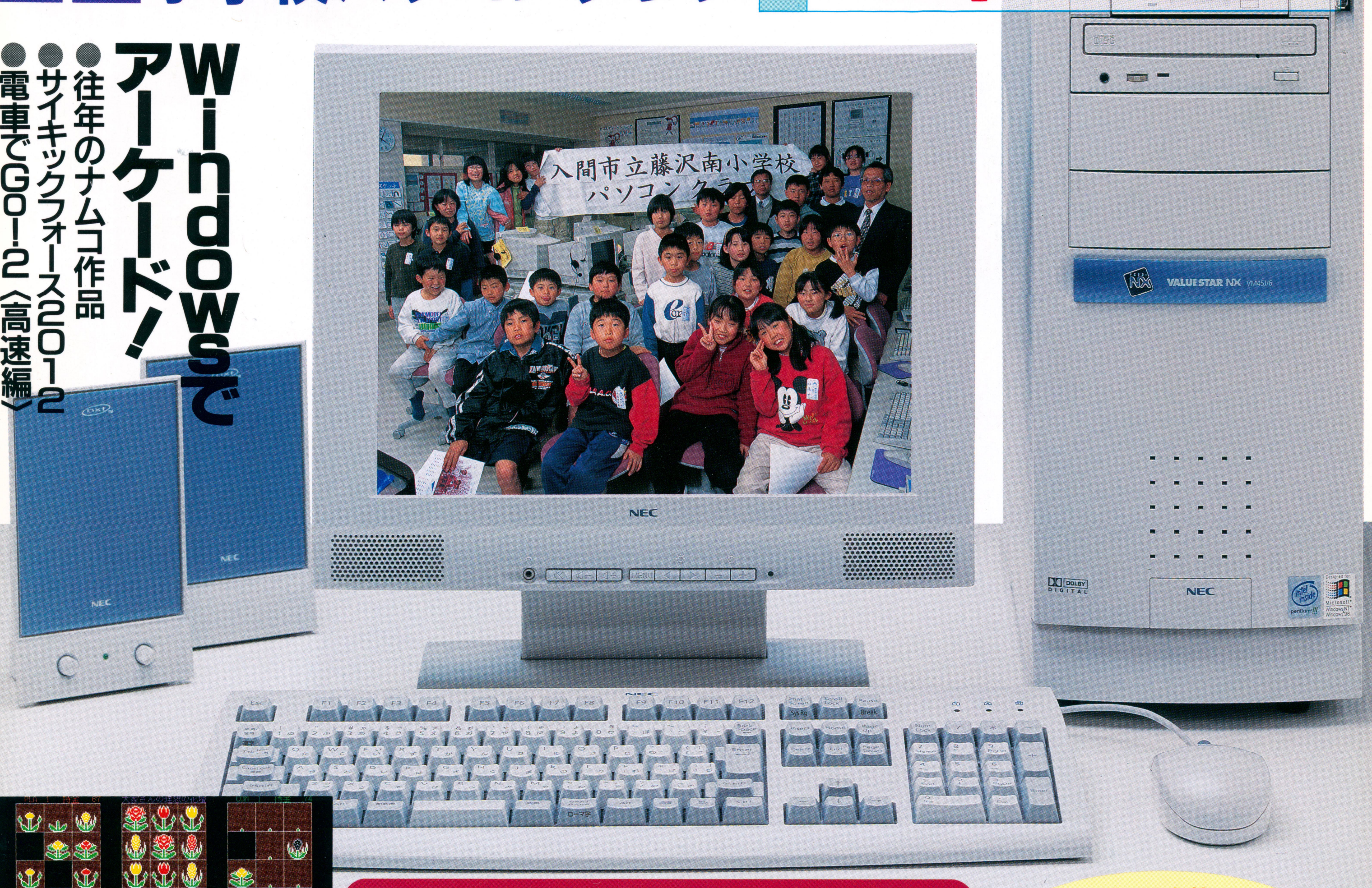
Windows98の操作方法と楽しい使いかた!

学校訪問 埼玉県入間市立藤沢南小学校パソコンクラブ

別冊付録 ComputerMusic コンピュータ・ミュージックマガジン Magazine

Windowsでアーケード!

●往年のナムコ作品
●サイキックフォース2012
●電車でGO!2〈高速編〉





専用ホームページ http://www.basicmagazine.net/

2000年度生募集開始! 情報収集は早めに!

ゲーム・クリエイター・スクール特集

好評連載 プログラミング講座 誰でも楽しめる頭脳の体操



庵野 秀明の仕事場。

庵野秀明 Hideaki Anno：プロフィール

1960年生まれ。映像作家。大ヒットアニメーション「新世紀エヴァンゲリオン」（TV・劇場映画）の監督として注目を集める。「ラブ&ポップ」で実写映画を初監督。最新監督作品は「ガメラ3」のメイキングドキュメントビデオ「GAMERA1999」。


NEC
画質に妥協しない映像のプロが選ぶ、NECマルチシンクディスプレイ。
省スペースを追求した全長短縮クロマクリア管搭載機と、
自然な平面表示を実現するダイヤモンドトロン®NF管搭載機が新たにラインナップ。
17型 E750(JC-1747UMW) NEW CROMACLEAR®
○全長短縮クロマクリア管採用により、高精細画面と奥行380mmの省スペースを実現
○1,280×1,024ドット表示の85Hzモードに対応 ○水平走査周波数31.0〜92.0kHz
○TCO'99に適合
標準価格69,800円(税別)
19型 E950(JC-1945UMW) NEW CROMACLEAR®
○全長短縮クロマクリア管採用により、高精細画面と奥行404mmの省スペースを実現
○1,600×1,200ドット表示の75Hzモードに対応 ○水平走査周波数31.0〜96.0kHz
○TCO'99に適合
標準価格108,000円(税別)
15型 X510(JC-1578VM)
○動作時でも72Wの低消費電力設計
○水平走査周波数24.8〜69.0kHz
標準価格39,800円(税別)
NEW
17型 A700+(JC-1739VMW)
○動作時でも75Wの低消費電力設計
○水平走査周波数31.0〜70.0kHz
標準価格59,800円(税別)
NEW
22型 FP1350(JC-2241UMW)
○平面で高精細な画面表示を実現したダイヤモンドトロン®NF管を採用
○最大1,920×1,440ドット表示の75Hzモードに対応
○水平走査周波数31.0〜115.0kHzのワイドレンジ対応
○TCO'99に適合
標準価格198,000円(税別)
NECの世界ブランドディスプレイ。
MultiSync®
■マルチシンクディスプレイは世界各国で累計100以上の賞を受賞しています。
◇PC98-NXシリーズ、PC-9800シリーズ、DOS/V対応機※1、Macintosh※2に対応。 ◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。
※1 IBM PC/AT100%互換機。※2 別売の変換アダプタが必要です。■IBM、ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の商標です。■MultiSyncはNECホームエレクトロニクスの登録商標です。■記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■画面はハメコミ合成です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。
〒108-0014 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) TEL.03(3454)5111(大代表)
●インターネットでもMultiSync情報提供中 http://www.nehe.nec.co.jp/j/ds/ds-top.htm
NEC ホームエレクトロニクス

マイコン BASIC Magazine

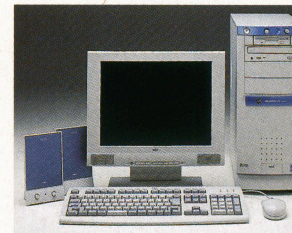
CONTENTS 6

JUN.1999

別冊付録

コンピュータ・ミュージックマガジン **ComputerMusic Magazine**

※115ページに別目次があります



今月の表紙

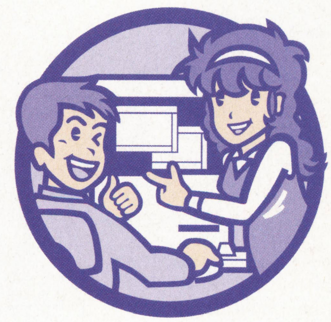
人気のVALUESTARに PentiumⅢ搭載で拡張性に優れたミニタワーモデルが登場！

NEC
VALUESTAR NX VM45J
オープン価格

型名：VM45J ／6ZC（一太郎モデル）・6ZD（WORDモデル）
VM45J／6GC（一太郎モデル）・6GD（WORDモデル）
※VM45J／6GC・6GDには、15インチフルカラー広視野角TFT液晶CRT付属

主な仕様
■CPU：PentiumⅢ450MHz
■メモリ：64MB（最大384MB）
■グラフィックアクセラレータ：3D RAGE PRO TURBO
■HDD容量：16.8GB
■DVD-ROMドライブ装備 ■PCIスロット：5スロット（空きスロット3）／5インチベイ：3スロット（空きスロット2）／内蔵3.5インチベイ：2スロット（空きスロット1）

広告さくいん



©マイコンBASICマガジン６月号
第18巻 第６号 1999年５月25日印刷
1999年６月１日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社 1999 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141-8715
電話 東京(03)3445-6111（大代表）
振替 （東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株) 製本：(株)堅省堂

コジマ®

安値世界一への挑戦

大好評 **無料スクール** ｜ 業界初 **5年間保険証進呈** ｜ 低金利 **1%ローン**

低金利 **最長100回払い** ｜ **夏の**ボーナス一括払い　金利手数料ナシ　**夏・冬**ボーナス2回払い ｜ さらにお得 カード手数料・代引手数料一切ナシ ｜ 日本初 **法人クレジット・リース**

■詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

デスクトップパソコン NEW MODEL が安い!

驚きの省スペース14.1インチTFT液晶モニタとのセット

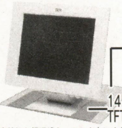
① インターネットやパソコン通信も
快適な56Kモデム(V·90／K56flex)

56Kbpsモデム

■CPU:AMD K6-2 333MHz
■メモリ:64MB
■HDD:4.2GB
■CD-ROM:最大32倍速
■モニタ:14.1インチ TFT液晶モニタ



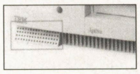
●14.1インチTFTディスプレイ



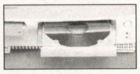
明るく高精細な視環境と、デスク上にゆとりのスペースを提供する14.1インチTFTディスプレイ。わずか16cmの奥行きで、机の上を広く有効に活用することができます。(17インチCRTディスプレイとの比較)

●大容量4.2GB ハードディスク
●デスクトップを進化するハイパーフォーマンスの実力派CPU AMD K6-2/333MHz

●本体内蔵のステレオ・スピーカー



●高速アクセス可能な最大32倍CD-ROMドライブ



IBM
Aptiva 133
(液晶モデル)
2156133＋22L1208/S

5年間保険証進呈

198,000円

配送料1,500円

---

②

56Kbpsモデム

CPU:ADM K6-2 350MHz
メモリ:64MB
HDD:6GB
CD-ROM:最大32倍速
モニタ:17インチモニタ



IBM Aptiva 243
2158247(Word98&Excel97モデル)

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
交通情報検索	画像編集

5年間保険証進呈

198,000円

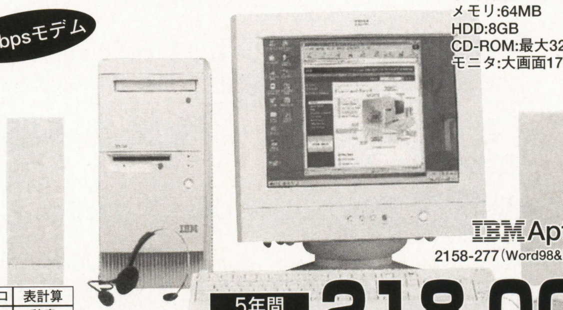
配送料1,500円

---

③

56Kbpsモデム

CPU:ADM K6-2 400MHz
メモリ:64MB
HDD:8GB
CD-ROM:最大32倍速
モニタ:大画面17インチモニタ



IBM Aptiva 273
2158-277(Word98&Excel97モデル)

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
画像編集	乗換案内

5年間保険証進呈

218,000円

配送料1,500円

---

④

56Kbpsモデム

CPU:ADM K6-2 333MHz
メモリ:64MB
HDD:4.2GB
CD-ROM:最大32倍速
モニタ:15インチモニタ
Word98&Excel97モデル



IBM Aptiva 143
2156145

5年間保険証進呈

149,000円 更に値引き

配送料1,500円

ワープロ	表計算
インターネット	辞書

---

⑤

56Kbpsモデム

CPU:AMD K6-2 333MHz
メモリ:64MB
HDD:4.2GB
CD-ROM:最大32倍速
10 BASE-T LANポート搭載
モニタ:15インチモニタ



COMPAQ PRESARIO
PRESARIO2294/15(一太郎Liteモデル)

5年間保険証進呈

ワープロ	辞書
インターネット	地図
ゲーム	画像編集

134,000円

配送料1,500円

---

⑥

56Kbpsモデム

CPU:AMD K6-2 333MHz
メモリ:64MB
HDD:6GB
CD-ROM:最大32倍速
10BASE-TLANポート搭載
モニタ:大画面17インチモニタ



COMPAQ PRESARIO
PRESARIO5201/17(Word98&Excel97モデル)

5年間保険証進呈

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	カラオケ
地図	ゲーム

169,800円 更に値引き

配送料1,500円

---

⑦

56Kbpsモデム

コジマオリジナル 実用英語学習ソフトバンドル

CPU:AMD K6-2 350MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:15インチモニタ



FUJITSU DESKPOWER
FMVC93553V(Word98&Excel97モデル)

5年間保険証進呈

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
地図	ゲーム

188,800円 更に値引き

配送料1,500円

---

⑧

56Kbpsモデム

コジマオリジナル 実用英語学習ソフトバンドル

CPU:AMD K6-2 350MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:大画面17インチ フラットモニタ



FUJITSU DESKPOWER
FMVC93573V(Word98&Excel97モデル)

5年間保険証進呈

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
地図	ゲーム

228,800円 更に値引き

配送料1,500円

---

⑨

56Kbpsモデム

コジマオリジナル 実用英語学習ソフトバンドル

CPU:Celeron-400MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大32倍速
モニタ:大画面17インチ フラットモニタ



FUJITSU DESKPOWER
FMVS947C3V(Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
地図	ゲーム

238,800円 更に値引き

配送料1,500円

ご注文の前に ▶ ご注文は〈番号〉にてお受けいたします。番号をご確認下さい。

店舗ではお電話によるご注文は承っておりません。

ご注文

お電話でご注文下さい。全国どこからでも無料です。

フリーダイヤル　21世紀へ一番

0120-21-0001

24時間受付（よる9時～あさ9時は留守番電話となります。）
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お問い合わせは

☎0289-76-4611

受付時間：あさ10時～よる8時　番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お支払い

1.代金着払い（代引）

- 商品お届け時に代金をお支払いください。
- 合計金額30万円までご利用頂けます。
- 商品お届け後（代金お支払い後）のキャンセルはできません。あらかじめご了承下さい。

2.カード払い

- JCB、VISA、UC、MC、DC、オリコ、AMEX、ダイナース、ニコスなど。

3.クレジット（ボーナス及び分割）払い

- コジマの業界トップクラスの低金利でご利用いただけます。
- ご注文後、申込書を送付いたします。署名、捺印の上ご返送いただきます。
- 商品の発送は信販会社の承認後となります。

お届け

商品のお届けはご注文後1週間前後となります。

- 在庫切れの商品、お取り寄せ商品等、お届けが1週間以上遅れる場合はあらかじめご連絡いたします。
- カード払い、クレジット（分割）払いの場合は承認後のお届けとなります。

配送料金

商品代金の他に、別途配送料を申し受けます。

※一部地域（沖縄県・離島）の配送料金は異なりますのでお問い合わせ下さい。

返品・交換

お客様のご都合による返品は、7日以内にご相談下さい。この場合、送料はお客様のご負担となります。初期不良（到着後7日以内）や、発送ミスの商品は交換させていただきます。弊社までご連絡ください。但し、下記の場合による返品、交換はお受けできません。あらかじめご了承下さい。

- 開封、またはご使用になられた商品
- お客様のもとで損傷、破損、汚損が生じた商品
- セット商品の一部のみの返品、交換、キャンセルなど。

ノートパソコン NEW MODEL が安い！

⑩ 56Kbpsモデム

CPU:Celeron-300MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:13.3型TFT液晶モニタ
重量:2.9kg



NEC LaVie NX

PCLW30H63D6（Word98&Excel97モデル）

5年間保険証進呈

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	画像編集
交通情報検索	日英翻訳

285,000円 更に値引き

配送料1,000円

⑪ 56Kbpsモデム

CPU:Celeron-300MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:14.1型TFT液晶モニタ
重量:3.2kg



NEC Lavie NX

PCLW30H64D6（Word98&Excel97モデル）

5年間保険証進呈

305,000円 更に値引き

配送料1,000円

⑫ 56Kbpsモデム

CPU:モバイルCeleron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶モニタ
重量:約2.1kg



COMPAQ プレサリオ1906

PRESARIO1906

5年間保険証進呈

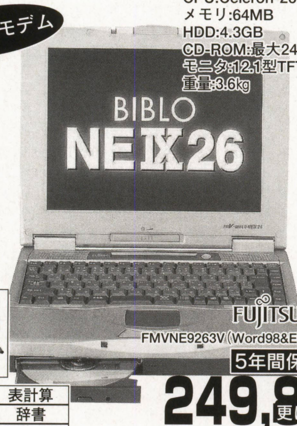
ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	画像編集
ゲーム	カラオケ

239,800円 更に値引き

配送料1,000円

⑬ 56Kbpsモデム

CPU:Celeron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶モニタ
重量:3.6kg



FUJITSU純正マウス付属

FUJITSU BIBLO

FMVNE9263V（Word98&Excel97モデル）

5年間保険証進呈

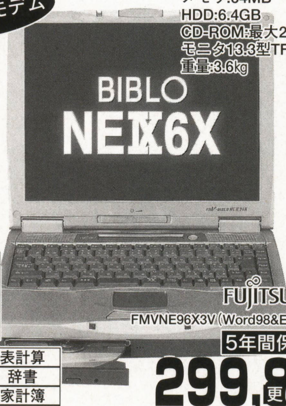
ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	カラオケ

249,800円 更に値引き

配送料1,000円

⑭ 56Kbpsモデム

CPU:PentiumⅡ-266PE MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ13.3型TFT液晶モニタ
重量:3.6kg



FUJITSU純正マウス付属

FUJITSU BIBLO

FMVNE96X3V（Word98&Excel97モデル）

5年間保険証進呈

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
地図	ゲーム

299,800円 更に値引き

配送料1,000円

⑮ 56Kbpsモデム

CPU:モバイル Celeron 266MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ12.1型TFT液晶モニタ
重量:1.68kg



SHARP メビウスノート

PCFJ20（Word98&Excel97モデル）

5年間保険証進呈

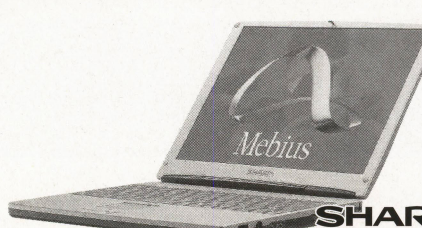
ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	日英翻訳
個人情報管理	電子メール

268,000円 更に値引き

配送料1,000円

⑯ 56Kbpsモデム

CPU:モバイルPentiumⅡ-266PEMHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
モニタ:11.3型TFT液晶モニタ



SHARP メビウスPJ

PCPJ2

5年間保険証進呈

298,000円 更に値引き

配送料1,000円

⑰ 56Kbpsモデム

CPU:MMXPentium-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ11.3型TFT液晶モニタ



Panasonic Let'note ace/A44E

CFA44EJ81（Word98&Excel97モデル）

5年間保険証進呈

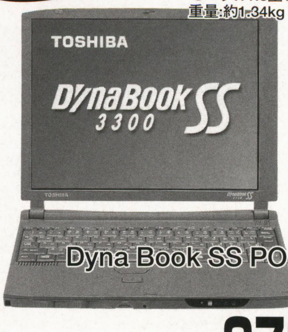
ワープロ	表計算
インターネット	辞書

299,800円 更に値引き

配送料1,000円

⑱ 56Kbpsモデム

CPU:モバイルPentiumⅡ-266PEMHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
モニタ:11.3型TFT液晶モニタ
重量:約1.34kg



TOSHIBA Dyna Book SS PORTEGE 3300

PAP330J8

5年間保険証進呈

インターネット	電子メール

278,000円 更に値引き

配送料1,000円

北海道（9店舗）	宮城県（8店舗）	福島県（9店舗）	群馬県（10店舗）	東京都（16店舗）	富山県（1店舗）	長野県（3店舗）	兵庫県（1店舗）
青森県（3店舗）	秋田県（3店舗）	茨城県（13店舗）	埼玉県（29店舗）	神奈川県（11店舗）	石川県（2店舗）	京都府（1店舗）	福岡県（2店舗）
岩手県（3店舗）	山形県（6店舗）	栃木県（34店舗）	千葉県（11店舗）	新潟県（7店舗）	山梨県（2店舗）	大阪府（2店舗）	本社 栃木県宇都宮市星が丘2-1-8 ☎028-621-0001（大代表）

価格は平成11年3月上旬のものです。最新の価格はお気軽にお問い合わせ下さい。

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-0423
営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：FAXの場合(FAXの電話にておかけ下さい)
新品　048-226-2833
アウトレット　048-226-2833
2:ホームページアドレス
http://www.sainet.or.jp/~msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1999 年 4 月 4 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NEC デスクトップ

	特別価格
PC-VM40D/57C	TEL下さい
PC-VM45D/57D	TEL下さい
PC-VR40L/67C	TEL下さい
PC-VR40L/67D	TEL下さい
PC-VR40L/6ZD	TEL下さい
PC-VR33L/65C	TEL下さい
PC-VR33L/6ZD	TEL下さい
PC-VT35D/67C	TEL下さい
PC-VT35D/67D	TEL下さい
PC-VE40D/67D	¥271,000
PC-VE35D/67C	¥230,000
PC-VE35D/67D	¥234,000
PC-VE36H/65C	¥160,000
PC-VE36H/65D	¥163,000
PC-VC36H/6XD2	¥228,000
PC-VC36H/6XD1	¥228,000
PC-VC36H/6XC1	¥225,000
PC-VC35D/6XD1	¥257,000
PC-VC35D/6XC1	¥253,000
PC-VC35D/6XD1	TEL下さい
PC-VF26D/6GC	TEL下さい
PC-VF26D/6GD	TEL下さい

NEC ノート

	特別価格
PC-LT36D64A	TEL下さい
PC-LW26H62D	TEL下さい
PC-LW26H62C	TEL下さい
PC-LW30H63D4	TEL下さい
PC-LW30H63C4	TEL下さい
PC-LW30H63D6	¥269,000
PC-LW30H63C6	TEL下さい
PC-LW30H64D6	¥289,000
PC-LW30H64C6	TEL下さい
PC-LB26C/62A	TEL下さい

DOS/V

	特別価格
FMVT95071(一太郎)	TEL下さい
FMVS94073(Word)	TEL下さい
FMVM936L3(一太郎)	¥227,000
FMVC93573(Word)	¥208,000
FMVC935L3(Word)	¥245,000
FMVNU9231(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMVNU9233(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNE926X3(ノート,Word)	¥258,000
FMVNE926X1(ノート、一太郎)	¥255,000
FMVNE9263(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNS926X1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMVNS926X3(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNR930L3(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNR926X3(ノート,Word)	¥249,000
FMVMF9263(ノート,Word)	¥239,800
PORTEGE 3010 CT(東芝ノート)	¥188,000
PORTEGE 3020 CT(東芝ノート)	¥209,000
SATELLITE 4030X CDT(東芝ノート)	¥258,000
Libretto SS 1010 CT(東芝ノート)	¥138,000
ARMADA 1500C/C300(コンパック)	¥168,000
Aptiva 243	¥168,000
Aptiva E2J	¥119,000
Think Pad i	¥255,000
Think Pad 600E(55J)	TEL下さい
Think Pad 600(46J)	¥262,000
PRESARIO 1906	¥238,000
VAIO PCG-888(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-887(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-885(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505S(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-C1R(SONY)	TEL下さい
VAIO PCV-S620V7(SONY)	TEL下さい
VAIO PCV-S370V7(SONY)	TEL下さい
PC-FJ10(Mebiusノート)	¥228,000
PC-FJ20(Mebiusノート)	¥251,000
PC-PJ1-M3(Mebiusノート)	¥204,800
MN-455-H26(Mebiusノート)	¥258,000
MN-455-H23(Mebiusノート)	¥235,000
MN-470-H30(Mebiusノート)	¥280,000

プリンター

	特別価格
LP-8600	¥114,000
LP-8400	¥ 97,800
LP-8300S	¥ 86,000
PM-770C	¥ 42,000
PM-2000C	¥ 38,800
PM-3000C	¥ 54,800
Picty4000	¥ 47,000
Picty900	¥ 29,000
LBP-2160(A3カラー)	TEL下さい
LBP-850(バック¥12,000)	¥112,800
LBP-840(バック¥8,000)	¥ 98,000
BJC-465J	¥ 28,800
BJ F800	¥ 38,000
BJ F600	¥ 33,000

CRT

	特別価格
MT-8617E	¥ 59,500
KM-175	¥ 64,800
RD-17GZR	¥ 57,800
RD-17GR	¥ 49,800
CPD-17A	¥ 53,800

周辺機器

●デジタル　カメラ		特別価格
コダック	DC210A Zoom	¥38,800
EPSON	CP-700Z	¥69,800
オリンパス	C-900ZOOM	¥64,800
CANON	PowerShot A5 Zoom	¥52,800
●スキャナー		
EPSON	GT-7000WINS	¥32,600
CANON	CanoScan FB320P	¥14,800
	CanoScan FB620P	¥21,800
●モデム・TA		
NEC	AtermIT 75 DSU	¥29,800
	AtermIT 60 DSU	¥25,800
●SCSIボード		
Adaptec	AHA-2910C	¥14,800
	AHA-2940AU	¥28,800
●HDD		
QUANTUM	3.2GB(3.5"IDE)	¥14,800
	6.4GB(3.5" IDE)	¥17,800
	10.2GB(3.5" IDE)	¥21,500
FUJITSU	3.2GB(2.5" IDE)	¥19,400
	4.3GB(3.5" U-IDE)	¥15,800
	6.4GB(3.5" U-IDE)	¥17,800
	8.4GB(3.5" U-IDE)	¥19,800
IBM	3.2GB(2.5" IDE)	¥19,800
	4.3GB(2.5" IDE)	¥23,800
	6.4GB(2.5" IDE)	¥33,800
	4.5GB(3.5" SCSI)	¥28,000
	9.1GB(3.5" U-SCSI)	¥43,000
TOSHIBA	2.1GB(2.5" IDE)	¥16,800
	3.2GB(2.5" IDE)	¥19,800
	4.3GB(2.5" IDE)	¥21,800
	6.4GB(2.5" IDE)	¥29,800
●内蔵CD-R		
松下	CW7502B(4*8)	¥29,800
TEAC	CD-R55SKB(4*12)	¥38,800
	CD-R624SKB(6*24)	¥48,800
●内蔵CD-ROM		
TEAC	CD-532E(32*ATAPI)	¥ 6,800
CREATIVE	CD-4820E(48*ATAPI)	¥ 7,800
●MO		
ロジテック	LMO-640E	¥42,800
	LMO-232H/P	¥37,800
●メモリ		
MELCO	VSJ-128M(CL2)	¥32,800
	NXJ-D128M(CL2)	¥32,800
I/O	S100-64M	¥14,800
	SD4100-128M	¥28,800
●CPUアクセラレーター		
I/O	PK-K6H400(98,DV)	¥34,800
	PK-K6H333(98,DV)	¥27,800

アウトレット

Libretto 1010 CT（東芝） MMXP233/64M/2.1GB/6.1"TFT/Win98	¥138,000
PC-MB20C/UVU4（NEC） MMXP200/32M/2.1GB/6"TFT/Win98	¥130,000
PC-VE26/37D（NEC） P2-266/64M/3.2GB/20*CD/56K/17"/ワード	¥180,000
PC-VE26/47D（NEC） P2-266/64M/3.2GB/20*CD/56K/17"/タロウ	¥198,000
PC-PJ1-M2（SHARP Mebius） MMXP266/64M/4.3GB/56K/11.3"TFT/Win98	¥219,000
PCG-505GX（ソニー） MMXP266/64M/2.1G/56K/10.4"TFT	¥198,000
PCG-505RS（ソニー） MMXP233/32M/4.3G/10.4"TFT	¥188,000
PC-LW23C/52D(NEC) MMXP233/64M/4.3GB/24×CD/56K/12.1"TFT/ワード	¥219,000
PC-LW23D/53D(NEC) MMXP233/64M/4.3GB/24×CD/56K/13.3"TFT	¥238,000

カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

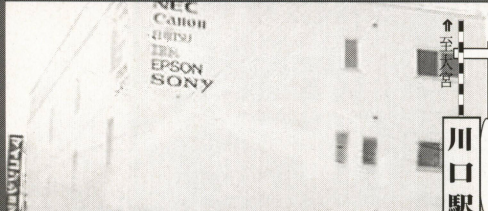
●Canon レーザープリンターカートリッジ一覧

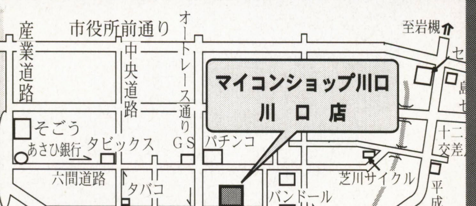
機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
	EP-B	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200

●EPSON レーザープリンターカートリッジ一覧

機種名	カートリッジ	定価	特価
LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-3000PS	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-3000	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
CANON			
LBP-A309G2	EP-B2		¥21,000
LBP-A309G2	再生トナー		¥13,500

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)





ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認後の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。



編集部の学校訪問記！

小・中・高のパソコン活用例がわかる！

学校へのパソコン導入が進み，読者のみなさんの中にも授業やクラブ活動で，パソコンを使いこなしている人も多いことでしょう。ところが，なかなか自分の学校以外のようすはわからないもの。そこで，編集部では，みなさんにかわって，全国の小,中,高を訪問してみようと思いたったわけです。

各校のホームページからたどって連絡をとってみたら，取材依頼のメールがくるわ，くるわ。新学期がはじまったばかりということで，今月は，1校だけの取材となりましたが，次号から，紹介していく学校を増やしていこうと思います。

埼玉県入間市立藤沢南小学校 パソコンクラブ

「巣箱100個」の小学校とパソコン学習

狭山丘陵に位置する埼玉県・入間市立藤沢南小学校は，「学校の木に100個の巣箱」などで新聞でも報道された環境教育に力を入れている小学校です。4月15日，パソコンクラブの初顔合わせという時間に訪問しました。

案内をしてくれたのが，内藤校長先生とクラブ担当の重田先生。なんと内藤校長先生は昔，カシオの『FP-1100』を持っていた頃，ベーマガの愛読者だったとか。今ではお子さんが，ベーマガ読者になっているそうで，とてもうれしい限りです。

そんなパソコン好きの校長先生ですから，学校でのパソコン教育の重要性もよ〜くわかっていて，積極的に活動しています。マイクロソフトが行う「2001年未来基金」助成募集にも応募。今年3月に対象校に選ばれたそうです。6月頃から本格的に，埼玉県大滝村立光岩小学校，茨城県日立市立東小沢小学校とともに，環境教育関係のコラボレーション授業を，専用回線を使ったテレビ会議システムで実施していくのだそうです。

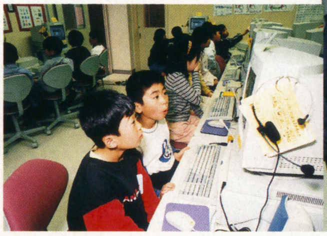
また，校長先生自身が，校長室，職員室，事務室，パソコン室など校内のパソコンをLAN接続してしまったり，藤沢南小学校のホームページも自分で作成し，更新しているというから，驚かされました。

カレンダー作りに29名が挑戦！

で…新学期がはじまって最初のクラブ活動のようすを取材させてもらおうと，一昨年11月にできたというパソコン室に案内されました。パソコン室には所狭しと，NECの「PC-9821V166」(VALUESTAR：MMX Pentium 166MHz）が21台，エプソンのカラー・プリンタ「MJ-830C」がパソコン2台に対し1台の割合で並べられていました。



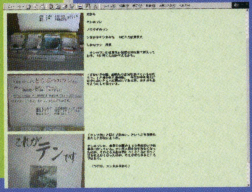




藤沢南小学校ホームページ

http://www.click.or.jp/~i-minami/





「ホームページも作ってみることより，短い期間で更新することに困難さを覚えますね。本校では学校を地区のみなさんに開放することを主眼にホームページを作っています」と制作者の内藤校長先生。

内容も，6年生による100個の巣箱づくりや，小学校の玄関左手に展示してあるテンのフンや，ノウサギ，シカのフンの観察のようすなど，写真で解説しています。タイトル画面では，受付のお姉さんや，モグラがアニメーションGIFで動いており，とても楽しい雰囲気が伝わるものです。



▶ホームページにはこんな作品ものっている。ユリリンちゃん作4コマ「うさぎダンス」

そして元気のいい4年生以上の児童が29名。

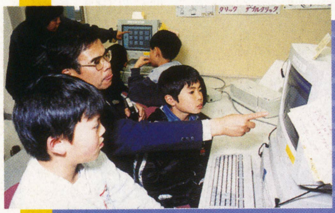
さて，担当の重田先生の合図で，スタート！新学期初顔合わせの日だというのに，いきなり「カレンダー作り」をはじめるではありませんか。事前に校庭の花・木をデジカメで撮影しておいたとのことで，まずは，撮影した画像データが入ったフロッピーディスクを1枚1枚，「○○くーん」と手渡します。

「メインメニューを開いて…ツールの中のバラエティ印刷→カレンダーを開いてください」（重田先生）　「えっ？どこ？…しげたせんせ～，こっちにも教えてよ～」（児童）　なにはともあれ，約40分で全員が草花に囲まれた自分のカレンダーを作ってしまいました。そしてプリント・アウトして，その日のクラブ活動はおしまい。ちなみに使っていたソフトはワープロソフト「一太郎8」のカレンダー作成機能でした。

このクラブ活動は週1時間行われているそうですし，授業でも，誰かしらのクラスがパソコン教室を使用しているそうです。

クラブ活動の様子を写真で紹介！





▲内藤校長先生



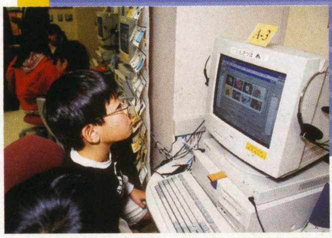
▲重田先生

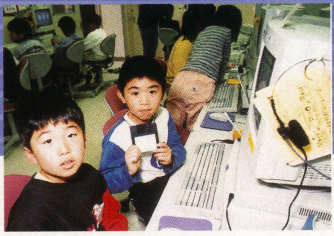














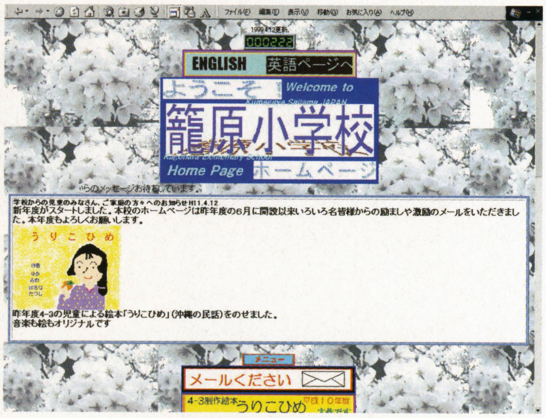


全国の学校Webを紹介

私たちのホームページへようこそ!

埼玉県熊谷市立籠原小学校

http://www.school.kumagaya.saitama.jp/e-kagohara/





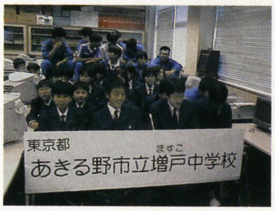
▲絵本「うりこひめ」の制作にかかわった4年生と担当の先生

「うりこひめ」という絵本を作成し，ホームページにアップしました。これは4年生の児童が社会科で学習した沖縄民話から絵本にしたものです。そのほか，「山地の人々のくらし」というテーマで社会学習を行った徳島県池田町の馬場小学校／池田小学校などとの交流レポートや，小学生記者による籠原小学校ニュースなど，生徒が参画しているホームページです。

東京都あきる野市立増戸中学校

http://www4.justnet.ne.jp/~masuko-jhs/



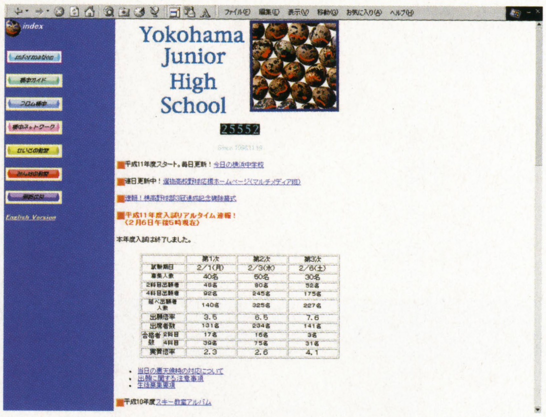


▲昨年度の「こねっとセミナー」に参加したときのようす

先生と「ディジタル研究部」の生徒が作成しているホームページ。また，「国際交流部」の生徒が英語版を作っています。内容は，卒業式，入学式，作品展など写真をふんだんに使用し紹介しているほか，最近の月別行事や校内の案内，ニュースや生徒作品を「職員室」「校長室」「音楽室」「生徒会室」という部屋にわけて紹介しているなど工夫がみられます。

神奈川県・私立横浜中学校

http://www.iijnet.or.jp/yokohama/junior.html





▲クラブ活動の取材や横浜中学校の紹介など大忙しの「マルチメディア班」

インターネットの教育利用を力強く進めている横浜中学校のホームページ。随所に生徒のインターネットへの積極的な姿勢がみられる，そんな構成になっています。マルチメディア班制作の「横浜高校野球部の応援ページ」は，第15回ソフトアイデアコンテストで「横浜市長賞」にも輝きました。また，生徒一人一人がメールアドレスを持っていて，メール利用も活発です。

東京都・私立桜丘女子高等学校

「サイバースペースビストロさくら」

http://www.sakuragaoka.ac.jp/sp3/





▲桜丘女子高校3年8組の生徒。クラス全員がHPを作成，世界に発信しています

インターネットを活用した教育の一環でスタートしたホームページ作り。昨年度，生徒たちが作ったホームページ“ビストロさくら”が「第3回スクールページコンテスト」（朝日新聞社主催）で高等学校クラス賞を授賞するなど，クラス全員が参画している点も興味深いところです。女の子らしいレストラン仕立てのページは，アイデアと情報満載です。

あなたの学校ホームページをベーマガで紹介!

このコーナーでは，自薦，他薦を問わず，みなさんの学校のホームページや個人ホームページを紹介していきます。投稿規定に沿って，どしどし参加してください。また，「取材してほしい」などの希望も受け付けます。

■ ハガキ，封書での宛先

〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「私たちのホームページへようこそ！」係

■ 電子メールの送り先

oikawa@dempa.co.jp

※件名にかならず「私たちのホームページへようこそ係」と記入してください。

◆ハガキ，封書，電子メールの記入項目

① 住所
② 氏名（年齢）
③ 連絡先電話番号，メールアドレス
④ 学校名（所在地）
⑤ ホームページのURL
⑥ ホームページの内容
⑦ ホームページのPR文
⑧ 使用したツール等あれば書いてください
⑨ ホームページ制作にあたり苦労した点やアピールしたい手法
⑩ 技術または運営に関する疑問点
⑪ このコーナーへの要望，感想，質問など

情報収集はお早めに！
2000年度生募集開始！！

ゲームクリエイタースクール特集

新しい生活にも慣れてきた頃だと思いますが，いかがお過ごしでしょうか？　えっ？　来年進学をひかえているので，ゆっくりもできないって？　なかには，進学校の選択肢の一つに『ゲーム・クリエイター』を養成する学校を考えている人もいるでしょう。

この特集では，そんな人たちに向け，『ゲーム・クリエイター・スクール』の情報を集めてみました。入学のきめては，体験入学や説明会に参加したのがキッカケという人も多いようです。この記事をぜひ参考にしてみてください。

全校生徒が2,000人を超える日本最大のゲーム・スクール

東京ゲームデザイナー学院

●〒151-0053　東京都渋谷区代々木3-57-6　●電話　事務局　03-3370-2720
●交通　JR総武線山手線代々木駅から徒歩7分





《 設置講座一覧 》

ゲームデザイナー養成講座
ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
ゲーム企画・シナリオライター養成講座
ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
サウンドクリエイター養成講座
ゲームデザインクリエイター養成講座
インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

東京ゲームデザイナー学院は，生徒数が2,000人を超えるゲーム・スクールです。広範囲・高密度の授業内容が特徴で，「ゲーム心理」を採り入れるなど，技術と感性両面を考えたカリキュラムになっています。新入生の9割がパソコン未経験者ですが，徹底した指導とハードとも思える授業進行により，実力がぐんぐん伸びていきます。初心者でもわずか2か月後にブロックくずしが作れるようになり，10か月後には1本のオリジナル・ゲームを完成させることができるのです。

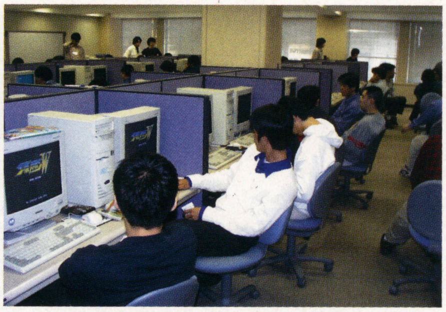
関連学科は全部で九つ設置されています。それぞれ専門ごとにわかれてはいますが，どのコースも幅広い知識を身につけることが基本になっています。このような独自の教育方針の結果，毎年多数の先輩がセガ・エンタープライゼス，アトラス，日本ファルコム，ソニー・コンピュータエンタテインメントなど大手のゲーム会社に就職を決めています。



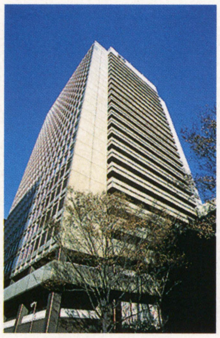
コナミが運営するデジタルクリエイター養成スクール

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

●〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30　KCEスクール入試事務局　●電話　03-3224-0573
●交通　地下鉄日比谷線六本木駅または銀座線・南北線溜池山王駅から徒歩10分
●ホームページ　http://www.konami.co.jp/school　●E-mail　school@konami.co.jp



『コナミ』が即戦力の人材育成を目的に設立したのがコナミコンピュータエンタテイメントスクール（以下，KCEスクール）です。在校生の技術レベルに合わせて予備校，本校，実践校の三つのスクールがあり，いずれもコナミの持つ制作ノウハウがつまった実践的なカリキュラムで授業が行われています。



▲東京校



▲大阪校



▲神戸校

予備校で基礎を学び，本校では制作実習を中心に行います。そして実践校では，『コナミ』商品の制作現場で，『コナミ』の第一線で活躍するクリエイターから直接指導を受ける実地教育を受けます。入学に関しては，本校には専門試験がありますが，予備校は無試験でいつでも入学することができます。もちろん現在も東京，大阪，神戸で5月生，6月生を募集しています。クリエイターを目指している人はどんどん応募してください。

また，実践校は本校の課程を修了した人だけに入学資格が与えられます。そして「実践校」を卒業すれば，同時にコナミへの無試験入社特典が与えられるのもKCEスクールの大きな特徴です。もちろん，コナミ以外に就職する人のサポート体制も整っており，進路相談室で個別の就職指導も行っています。

今年4月には大阪本校と大阪予備校も開校し，これからの発展がますます期待できるスクールです。

実践校で学生の相談相手になってくれる頼れる先生

高取利明先生

（プロフィール：以前は『コナミ』の制作室でプログラマーとして活躍。『グラディウスⅡ』や『沙羅漫蛇』の制作などにたずさわった経験を持つ）



『コナミ』の実践校とは･･･

最終教育段階では，全国にあるコナミグループの制作会社の中にある「実践校」に進学します。「実践校」では，コナミの制作プロジェクトチーム配置となり，実際の制作にたずさわりながら経験を積んでいきます。ここでは予備校や本校のようにテキストがあるわけではありません。実務をこなすことがイコール課題をこなすことになるのです。

「実践校」に進学するときは，事前に希望の制作会社を選ぶことができますが，進学した制作会社にそのまま就職する人がほとんどです。ですから自分の進みたい方向性をよく考えて，進学先を選ぶことが大切です。実際，去年KCEジャパンに進学した学生は，小島監督の『メタルギアソリッド』の制作にたずさわり，「実践校」在学中に制作スタッフロールにも名前をのせています。卒業後は，そのままKCEジャパンに就職したことは言うまでもありません。

「実践校」からの卒業は，随時能力を認められたときとなっていますから，能力次第では数か月で卒業を決めることも可能です。

このように，就職前のインターンシップとも言えるのがこの「実践校」なのです。

今年４月に本校に進学したばかりの東京本校・プログラム本コース 岩見洋志さん（29）



以前は情報処理系のプログラマーをしていたこともあり，半年で予備校から本校に進学を果たしました。

～KCEスクールに入学した動機は？

体調を崩したのをきっかけに仕事から離れていたのですが，そろそろ再就職しようかと思っているときに，たまたまインターネットでこの学校のことを知りました。もともとゲーム業界には興味があったし，じつは高校卒業時にはゲームスクールへの進学も考えました。しかし，就職に不安があったため，結局あきらめてしまったのです。しかしKCEスクールなら母体がしっかりしているし，きちんと勉強すれば就職も保証されています。こういう学校なら入学してもむだにはならないと思い，入学を決めました。

～予備校の授業はどうでしたか？

実務アプリケーションのプログラムとゲーム・プログラムとはまったく別物です。その分授業は新鮮で楽しかったです。でも，KCEスクールは良い意味で放任主義なところがあります。自分から積極的に勉強していく姿勢が大切だと実感しました。

～将来の夢を教えてください。

自分のプロデュース作品を作り，世に自分の名前を残すことです。この世界でやっていこうと思ったら，これくらいの気合いは当然ですよね。

～これから入学を希望する人にアドバイスをお願いします。

うちの学校はとにかく厳しいですから，中途半端な気持ちで入学して来ないほうがいいと思います。しかし，一生けんめい努力すれば，その分だけ確実に実力がつく学校です。やる気のある人にとっては，とても刺激になる学校だと思いますよ。

卒業生63名コナミへ入社

3月16日，17日にそれぞれ東京と神戸で第一期生の卒業式が行われました。今年KCEスクールを卒業し，無事『コナミ』に入社した学生は63名にのぼります。すでに即戦力としての実力を身につけている人ばかりなだけに，今後の活躍が大いに期待されます。



第1期卒業生63名がコナミに入社

第1期卒業生は4月1日付で全員、コナミ各制作会社へ入社

平成11年3月16日(火)に東京本校において、翌日の3月17日(水)には神戸本校において、コナミ株式会社およびコナミグループの制作会社の幹部を来賓に迎え平成10年度卒業式が開催されました。

平成10年度KCEスクール卒業式ではKCEスクールの全課程を無事終了し、卒業認定された第1期生63名が、めでたく卒業しました。

KCEスクールの卒業生にはコナミ制作会社への無試験入社資格が与えられるが、第1期の卒業生63名は全員がコナミグループの制作会社に開発者として入社を希望し、4月1日付でコナミグループの各制作会社に入社しました。

卒業生の皆さんKCEスクール卒業本当におめでとうございます。



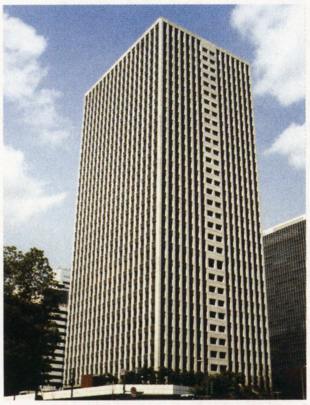
▲東京校卒業式風景



▲神戸校卒業式風景

卒業生63名の入社先、職種

入社先	職種	人数
KCE札幌	プログラマー	3名
KCE東京	プログラマー	7名
	デザイナー	7名
KCEジャパン	プログラマー	4名
	デザイナー	3名
	サウンドクリエイター	2名
KCE横浜	プログラマー	1名
	デザイナー	1名
KCE名古屋	プログラマー	6名
	デザイナー	5名
	サウンドクリエイター	2名
KCE大阪	プログラマー	7名
	デザイナー	1名
KCE神戸	プログラマー	5名
	デザイナー	4名
	サウンドクリエイター	1名
コナミGM機器事業本部	サウンドクリエイター	1名
	デザイナー	1名
コナミAM機器事業本部	デザイナー	1名
	サウンドクリエイター	1名



大阪本校・大阪予備校

KCEスクール本校・予備校が大阪駅前第3ビルに開校。平成12年度生徒募集中!予備校は通年入学可能!!

コナミコンピュータエンタテイメントスクール(略称:KCEスクール)は本年4月、大阪市北区梅田(所在地:大阪市北区梅田1-1-3大阪駅前第3ビル)に大阪本校を開校しました。KCEスクールは、平成9年の設立以来、校舎を増やしており、本校は、神戸、東京に次いで3本校目となります。また、同場所に予備校3校目となる大阪予備校も同時に開校します。

KCEスクールは、コンピュータエンタテイメント業界をリードするコナミ(東証・大証1部上場)が運営するクリエイター養成スクールです。当スクールはメーカーであるコナミの持つ資材・人材・ノウハウがリアルタイムにカリキュラムや機材に反映され、教科書に載っていない最新の技術が学べ、その教育レベルも卒業すればコナミへ無試験で入社できる程の高いレベルの教育を受けることが出来ます。

当スクールは、ただ単に卒業証書を発行することが目的のスクールではありません。専門技術を身につけたプロフェッショナルを養成する事を目的としたスクールです。

プロフェッショナルへの道は厳しいかも知れませんが、コナミグループの全面的バックアップを受けるKCEスクールで一歩一歩確実にクリエイターへの道を歩んでください。

KCEスクール 短期コースのお知らせ

KCEスクールでは、短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致します。

■開講するコースは次のコースです。

3DCG アニメーションコース
平成11年6月開講　全10回(3ヵ月)

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。

日時 毎週金曜日　18:00～

場所 KCEスクール
東京本校・大阪本校

資料請求方法

※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。なお、正面に「平成12年度資料請求」と朱書きして下さい。

[記載事項]　1.住所(郵便番号、県名も記載して下さい)
2.電話番号　3.氏名(ふりがなをつけて下さい)
4.年齢　5.性別　6.在学学校名・学年(お勤めの場合は最終学歴・会社名)　7.掲載誌名

[請求先]　〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局　TEL 03(3224)0573(代)
(お問い合わせは、9:00～17:00土曜・日曜・祝祭日を除く)

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成12年度生 募集中!!

●インターネット情報サービス(最新情報はこちらで)
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/school
TEL 03(3224)0573(代)

コナミは東証・大証一部上場会社です。

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

開講コース

KCEスクール予備校
- プログラム基礎コース
- 音響サウンド基礎コース
- CG基礎コース
- ディレクター基礎コース
- シナリオ基礎コース

KCEスクール本校
- プログラム本コース
- 音響サウンド本コース
- 映像デザイン本コース
- 3DCG本コース
- ディレクター本コース
- シナリオ本コース

KCEスクール実践校
- KCEスクール札幌校
- KCEスクール東京校
- KCEスクール新宿校
- KCEスクール渋谷校
- KCEスクール六本木校
- KCEスクール東六本木校
- KCEスクール横浜校
- KCEスクール座間校
- KCEスクール名古屋校
- KCEスクール大阪校
- KCEスクール神戸校
- KCEスクール西神戸校

自由な環境の中でのびのび学習

日本ゲームソフト学院

東京校 ●〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ●電話 03-3261-8211
●交通 JR総武線水道橋駅西口から徒歩1分
●ホームページ http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/ ●E-mail tag@mail.tag.co.jp

東京アニメーター学院の姉妹校として，確実な実績を上げているのが日本ゲームソフト学院です。クラスを5～6人のチームに編成し，ソフトハウスと同様の環境で実践的な授業が行われているのが特徴です。とくに個人指導には力を入れており，パソコン初心者には電源の入れかたから教えるなど，生徒の実力と個性に合わせた指導で人気があります。

設置学科はプランニング科，グラフィック科，プログラム科，キャラクター科，デジタルサウンド科が用意されています。選択科目も充実しており，自分の就職目的に合わせて効率よく選択できるようになっています。もちろん使用機材の充実にも力を入れており，最新マシンが自由に使えるなど，学習環境もバッチリです。

好きなことが何でもできる自由な校風なので，目的意識を持って積極的に行動できる人には最適なスクールでしょう。







▲希望者による海外研修旅行も行われる。昨年はヨーロッパに行ってきました

学生作品ギャラリー

16色CG

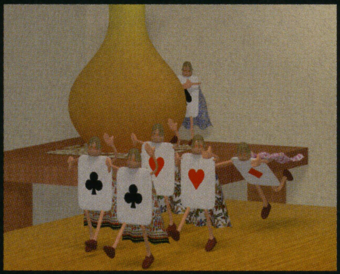


制作者：グラフィック科　1年
早坂寿浩



制作者：グラフィック科　1年
小川有一

256色CG



制作者：プランニング科　2年
山本秀夫



制作者：グラフィック科　2年
青柳輝政



制作者：グラフィック科　2年
金田邦宏



制作者：グラフィック科　2年
平野征二



制作者：グラフィック科　2年
中村純子

ゲーム

アドベンチャー・ゲーム
「狂児爆熱」
グラフィック：グラフィック科2年・山下　篤



ビル爆破SLG
「Blust of Building」
企画：プログラム科2年・田野辺賢治
プログラム：プログラム科2年・山根英俊
グラフィック：プランニング科2年・山本秀夫



アドベンチャー・ゲーム
「お菓子（仮）」
企画：プランニング科1年・松平良平
ディレクター：プランニング科1年・田中　了
プログラム：プランニング科1年・山内弘揮／森教勝



体験入学実施日 午後1時開始
5月8日(土)　5月22日(土)　6月12日(土)　6月26日(土)　7月10日(土)　7月24日(土)　7月31日(土)　8月7日(土)　8月21日(土)

現役のプロによる本場の授業

バンタン電脳情報学院

●〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14　●フリーダイヤル　0120-51-0505
●交通　JR山手線・埼京線・または地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩5分
●ホームページ　http://www.lab.vantan.co.jp/



1991年に設立されたバンタン電脳情報学院は，業界からも信頼の厚い歴史あるゲーム・スクールです。近年，ゲーム会社への就職はますます競争が激しくなっていますが，バンタンは「就職予備校」を自負するだけあり就職実績はばつぐんです。実際，去年の卒業生も「セガ・エンタープライゼス」「ソニー」「カプコン」など，そうそうたる企業に就職を決めています。

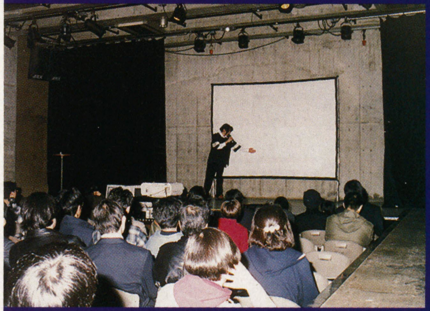
バンタンが就職に強い理由は三つあります。一つ目は講師が全員現役のプロであるということです。毎日，毎時間の授業では，実際にプロとして活躍している先生たちから現場の生の声を直接聞くことができます。二つ目は，バンタン独自の実践的なカリキュラムです。カリキュラムは，業界との密接なつながりを背景に，さまざまな企業のアドバイスを受けながら毎年手直しされています。これだけ手間がかかっているからこそ，効率的で密度の濃いカリキュラムが実現できるのです。三つ目は，最新鋭のマシン環境です。実際に現場で使用されているものと同様の機材をそろえ，1人1台以上自由に使うことができるようになっています。

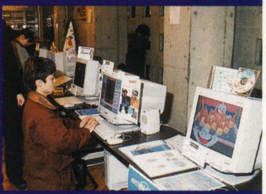
このように，バンタンには現場同様の環境が用意されており，現場＝就職に最も近いスクールなのです。

すべてが学生の手で運営される バンタン　クリエイターズ　フェス

3月2日と3日の2日間，恒例の「バンタン　クリエイターズ　フェス」が恵比寿のEAST GALLERYで開催されました。学生たちの作品展示，各種イベントの開催，そして，ゲーム業界で活躍している企業を数多く招いての新作ソフト発表会など内容は盛りだくさん。

なかにはこのイベントをきっかけに就職を決める学生もいるなど，自分をアピールするかっこうの場となっています。今年も各方面からたくさんの人たちが集まり，大盛況のうちに幕を閉じました。

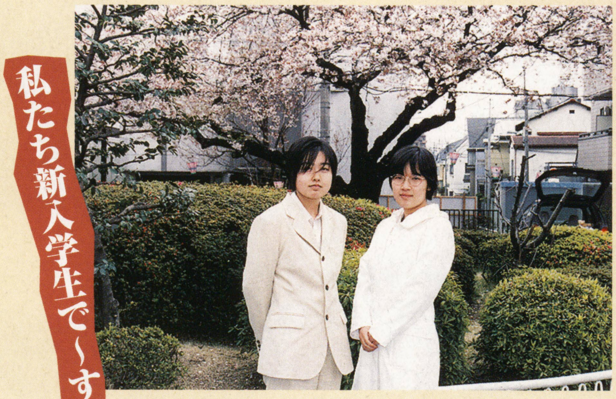




▲▶学生が企画し運営する学院祭「クリエイターズフェス」。今年もオリジナルゲームの展示やプレゼンテーションなど内容もりだくさんでにぎわいを見せていた！

CGアーティストめざしてがんばります！

去る4月7日，東京・目黒区公会堂にて入学式が行われました。そこでさっそく，「ゲームグラフィック課」の新入学生2人をつかまえ，インタビューしてみました。園田梨沙さんと庵下実穂さんです。



▲桜の前で記念撮影！左が庵下さん，右が園田さん

～ご入学おめでとうございます。今の感想をお聞かせください。

園田　まだ入学したという実感がわかないですね。授業が始まるのが待ち遠しいです。

庵下　同じ興味を持った人たちがたくさん集まってきているので，どんな人に会えるか今から楽しみです。

～ゲーム・スクールに進学しようと思った理由はなんですか？

園田　ゲームをすることとイラストを描くことが好きだったというシンプルな理由です。

庵下　以前からイラストの勉強をしたいと考えていたのですが，美術大学のような芸術志向の強いところよりCGを勉強するほうがのちのち役に立ちそうだと思ったからです。もちろん，ゲームは昔からやっていたので，進学先としてはまったく抵抗がありませんでした。

～この学校を選んだ理由は？

園田　いろいろな学校の体験入学などに行ってみたのですが，ここが一番アットホームで感じが良かったからです。

庵下　先生にも親しみやすい印象を受けましたし，居心地が良さそうな学校だなと思ったからです。

～以前からパソコンでイラストを描いていたのですか？

園田　最初に興味を持ち始めたのは中学の美術のときです。簡単なお絵かきソフトを使って絵を描く授業があって，これはおもしろいなと思ったのがきっかけです。でも，その後はもっぱら手描きイラストのほうが多かったです。

庵下　パソコンを持っていなかったので，私もパソコンはほとんど初心者です。でも，さわっているうちに慣れてくると思うので，まったく心配はしていません。そういう人も多いと聞きましたし…。

～これからゲーム・グラフィックを学んでいくわけですが，影響を受けたゲームはありますか？

庵下　『ファイナルファンタジー』のCGには感動しましたね。あれはすごくきれいだと思います。

～今後の抱負を聞かせてください

庵下　ゲームに関わらず，いろんな分野で活躍できるようになりたいです。他の人からいろんな技術や知識を吸収して，どんどん実力を磨いていきたいですね。

園田　なかにはCGは冷たいから嫌いだと言う人がいますが，私はCGの精巧で繊細な美しさが大好きです。夢は大きく，世界的に活躍できるCGアーティストをめざします！

個別学校説明会
5月8日（土），9日（日），14日（金），15日（土），21日（金），22日（土），28日（金），29日（土），30日（日），31日（月）

ゲーム業界セミナー＆総合説明会
5月16日（日）

模擬試験　5月23日（日）

地区ガイダンス
宇都宮6月6日（日）／静岡6月20日（日）／名古屋6月27日（日）／新潟7月4日（日）／博多7月18日（日）／盛岡7月24日（土）／仙台7月25日（日）／広島7月28日（水）

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-5MB

バンタン電脳情報学院

入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県 ☎( ) -
フリガナ	
氏名	年齢 歳 男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市私都 立 学年 年 在学中・中退・卒業

2000年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

資料請求&イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

個別学校説明会	毎週 金・土・月・5/30(日)	第一回 10:00〜	第二回 13:00〜	第三回 16:00〜

個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。　　月　　日　第　　回

ゲーム業界セミナー&総合説明会	5/16(日)	10:00➡16:00

現役クリエイターである当学院講師が業界の動向について解説します。
参加希望の方は、右の**YES**に○を付けてください。　参加します YES

模擬試験	5/23(日)	13:00➡17:00

一般入学対応の模擬試験です。腕試しにどうぞ。
参加希望の方は、右の**YES**に○を付けてください。　参加します YES

地区ガイダンス [6月開催地区]	宇都宮 6/6(日)・静岡 6/20(日)・名古屋 6/27(日)

各地区にて学校説明会を開催します。都合がつく方は是非。
参加希望の方は、右の**開催地区**に○を付けてください。　宇都宮　静 岡　名古屋　に参加します

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けてください。

2000年度募集コース			
	1年制	ゲームライターコース	
		声優コース	
	2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
		コミックコース	
	4年制	ゲームプロデュースコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介してください。

住　所	〒　　☎(　　)　　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳 男・女
学校名・学年	県 市 / 私 都 立　　学年　年　在学中・中退・卒業

世界で初めて開校したゲーム・クリエイター養成校

ヒューマンクリエイティブスクール

●〒180-0001　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12　●フリーダイヤル　0120-37-9898
●交通　JR中央線または京王井の頭線吉祥寺駅から徒歩10分
●ホームページ　http://www.human.co.jp/



1990年，世界初のゲーム・クリエイター・スクールとして誕生したのが「ヒューマンクリエイティブスクール」（以下HCS）です。HCSは，ゲーム業界を中心に技術者として優秀な人材を送り続けて，今年で開校10周年を迎えます。パソコンにも触れたことのないまったくの初心者が入学しても，卒業までの2年間でハイレベルな作品が作れるまでになる…この秘密は一体どこにあるのでしょうか。

そこで今回は，開校当時から講師として活躍している増田雅人先生にHCSの魅力について語ってもらいました。

即戦力を目指した実践的なカリキュラム

～初心者でも2年間でハイレベルな作品が作れる秘密を教えてください。

増田　まず，ゲームソフト・メーカーの「ヒューマン」が母体となっていることがあげられます。この業界はものすごいスピードで進歩していますから，新しい技術と情報をいち早く授業に取り入れられることが大きなメリットになっています。また，業界内のネットワークを活かし，実際にゲーム開発の経験を持つ講師をたくさんそろえているという点も重要なポイントです。

～先生も『ファイヤープロレスリング』シリーズなど，「ヒューマン」の開発現場での経験をお持ちですね。

増田　はい。現在約20名の常勤講師がいますが，ゲーム開発の現場経験者がほとんどです。しかも，クラス担任制を導入していて，生徒と長い時間接することができるので，ひとりひとりのレベルに合わせたきめ細かい指導ができるのが特徴です。

～実際の授業ではどのようなことが行われているのですか？

増田　授業は制作中心の実践的な内容です。1年では課題制作等を通して，ゲーム制作の基礎をしっかり身につけます。2年になると，さらに技術をみがくために応用した制作に入ります。そのひとつとして「卒業制作」があるわけです。ここでの授業は，実際のゲーム開発の現場とほとんど同じ状況で進められています。このような制作重視の授業内容が卒業後即戦力として活躍できる人材を育てているのです。

～先生方の現場経験は，どのようなところに活かされているのでしょうか。

増田　開発現場を経験していることで，制作過程における生徒の悩みやつまづきを自分のことのように理解することができます。ですから，常に親身になって生徒のサポートをし，自信や能力を伸ばせるよう指導することができるのです。

～教室は何時まで開放しているのですか？

増田　毎日夜9時まで開放しています。講師も当然残っていますから，放課後も安心して制作に取り組むことができます。とくに「卒業制作発表会」が近づくと，大勢の生徒たちが毎日夜遅くまでがんばっていますよ。

卒業制作発表会に見る学生の実力

～昨年度も2月26日に「卒業制作発表会」が武蔵野公会堂で行われましたね。内容はどのようなものなのですか。

増田　卒業制作作品は毎年ノミネート審査を行い，数チームの作品が「卒業制作発表会」に出展され，他の人からの評価を受けることになります。会場には一般の人も来場し，生徒や講師たちの投票によって優秀作品が表彰されます。自分たちの企画でゲームを作り上げる「卒業制作」は2年間の学生生活の集大成とも言えます。そしてHCSのカリキュラムの大きな柱のひとつでもあるわけです。

～昨年度の「卒業制作発表会」はいかがでしたか。

増田　年々生徒の作品レベルが高くなっていると思います。音声チャットなどの新しい技術を積極的に採り入れた作品が数多くあり，生徒たちのチャレンジ精神をうれしく思いました。

～昨年の最優秀作品賞はチーム「強制終了」のシューティング・ゲーム『PSYCHIC HEROES』でした。この作品が評価されたポイントを教えてください。

増田　ひとことで言えば，ゲームとしての完成度が高いということです。ゲーム制作では，新しい技術を使えば良いものができるとは限りません。ゲームには容量制限があるので，その範囲内でいかに効果的に見せるかという工夫が大切なのです。その点，この作品は演出の仕方や2Dと3Dのバランスなどが非常によく計算されています。少人数のチームだったということもあり，グラフィックで苦労したという印象は確かにあります。しかし，ゲームとして基本がしっかりしていると



増田雅人先生プロフィール

代表作：『ファイヤープロレスリング』シリーズ。開発者でありながら，同時にHCSの開校当時からの講師でもある。著書に「ゲームクリエイターになる本」がある。

いう点が評価され，今回の受賞につながったというわけです。

～受賞した「強制終了」のメンバーは，在学中はどのような生徒でしたか。

増田　チームリーダーの学生は社会人を経験してからHCSに入学してきた生徒ですが，プログラムに関してはまったくの初心者でした。しかし，人一倍の集中力があり，信念を持ってひとつのことをコツコツとやる生徒でした。こういう生徒は，入学後どんどん実力がついていきますね。

～見た目はそれほど強烈なインパクトがあるわけではありませんね。投票した生徒も目が肥えていたということですね。

増田　そのとおりです。ゲームの本質をよく理解していないとこの作品の良さを理解することはできません。ですから，私はこの作品に投票した生徒を誇りに思っています。私たち講師が授業で教えたいことは，パソコンを使う技術ではありません。それらの技術をどう使うかという，いわばゲームの本質を教えているのです。今回の発表会を見ていて，生徒は私たちが教えたかったことをきちんと理解していたのだと確認することができました。3月に卒業した学生も，今後大いに活躍してくれることと期待しています。

いよいよ開講「ネットワークゲーム課程」

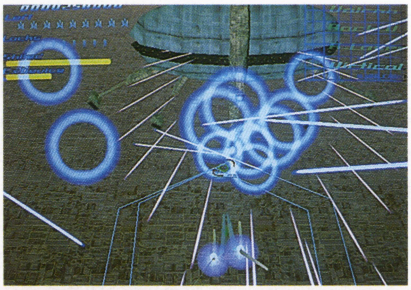
今年4月に「ネットワークゲーム課程」がいよいよスタートしました。ここでは，ネットワークとゲームの技術を融合させ，両方の知識にすぐれた人材を育成することを目標にしています。



◀これからのゲームはネットワークを抜きにして語ることはできません。しかし，ネットワークの世界はまだまだ確立されていない分野でもあります。だから自分で道を切り開いていきたい，そしてそんな環境をむしろ楽しいと感じられる，そんな人に積極的に入学してほしいです。（増田先生）

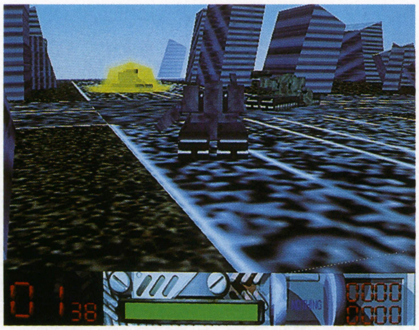
「卒業制作発表会」優秀プログラム賞／優秀グラフィックス賞

『Ghost Device』
制作チーム：team　KRAFT
ジャンル：DirectX対応3Dシューティング・ゲーム



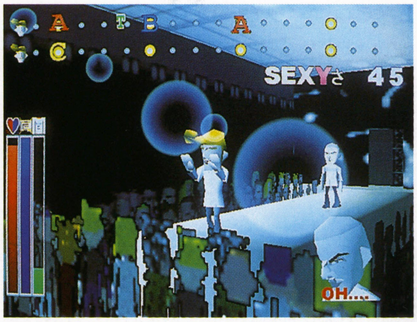
「卒業制作発表会」特別賞

『R-CHARIOT』
制作チーム：武蔵野原子力発電所第四号炉制御室試験運転部
ジャンル：音声チャット搭載通信対戦ゲーム

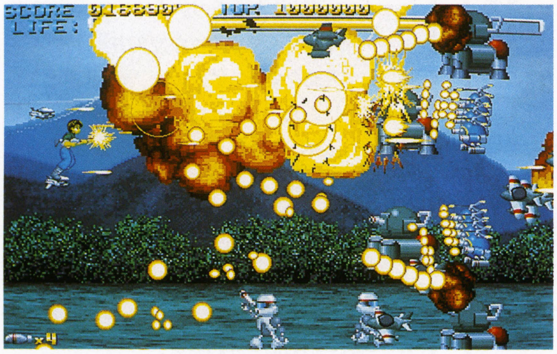


「卒業制作発表会」ノミネート作品

『Walkin' Beat!!』　制作チーム：Kムコ
ジャンル：タイミングを合わせてボタンを押すリズムアクションゲーム



「卒業制作発表会」最優秀作品賞



『PSYCHIC HEROES』
制作チーム：強制終了
ジャンル：動きがやたら激しいシューティング・ゲーム

チームから「ひとこと」

もともと自分が楽しみたいからゲームを作るというのが根底にあります。それでいてほかの人も楽しめるようなものが作れたらいいなといつも思っています。HCSはとても自由な校風で，好きなことがどんどんできる環境がそろっているところがいいですね。

「合同企業説明会」をはじめ，学生の就職活動を全面バックアップ！

HCSでは毎年春，ゲーム業界を中心にした有名企業によるHCSの学生を対象とした「合同企業説明会」が開かれています。ここでは，企業の人事担当者や開発担当者と直接面談することができ，例年この説明会をきっかけに就職を決める学生も数多くいます。どの企業も忙しいなか参加してくれるのは，HCSの実績と信頼によるものです。



◀4月22日には第8回目となる「合同企業説明会」が行われた

そのほかにも，これまでつちかってきた業界との太いパイプによる豊富な情報とデータ，経験を背景に，面接の受けかたから作品のプレゼンテーションの仕方まで，学生個々にきめこまかな就職指導を行っています。

その結果として，ゲーム会社を中心にした以下のような企業への就職実績を上げています。

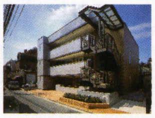
■卒業生の主な就職先…アートディンク／アスキー／アトラス／アルゼ／カネコ／カプコン／クリーチャーズ／ゲームフリーク／コーエー／コナミ／サミー／CSK総合研究所／スクウェア／セガ・エンタープライゼス／タイトー／ティーアンドイーソフト／テクモ／ドリームファクトリー／ナムコ／任天堂／ハドソン／バンダイ／バンプレスト／ヒューマン／その他多数

学校説明会＆体験入学日程（予約不要）

東京説明会　5月16日（日），6月20日（日），7月25日（日），8月8日（日），8月22日（日）

地区説明会　7月30日（金）静岡，7月31日（土）名古屋，8月1日（日）大阪，8月3日（火）福岡，8月4日（水）仙台，8月5日（木）札幌，8月24日（火）水戸，8月25日（水）宇都宮，8月26日（木）高崎，8月27日（金）甲府

東京会場：〶180-0004 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-17-12　交通：JR・京王線吉祥寺駅徒歩3分



▲東京説明会場となる「HCS2号館」

夏期フリー見学会
8月19日（木）
20日（金）
21日（土）

2学科新設で，ますます充実の学習環境

代々木アニメーション学院

●〒151-0053　●東京都渋谷区代々木1-20-3-BM5　●フリーダイヤル　0120-310-042
●交通　JR総武線・山手線代々木駅から徒歩2分
●ホームページ　http://www.yag.ac.jp/　●E-mail　yag_info@po.sphere.ne.jp



アニメーション教育を専門として誕生した代々木アニメーション学院（以下YAG）は，全国規模で展開する大手専門学校です。各校同士は衛星放送で結ばれ，全国どこででも東京と同じレベルの授業が受けられるようになっています。今春から「ゲーム・キャラクターデザイン科」と「ゲーム・シナリオライター科」が新設され，ゲーム系の学科もますます充実してきています。授業では，担任の先生が生徒1人1人の個性に合わせてじっくり指導してくれるので，まったくの初心者でも心配はありません。さらに学科ごとに勉強する内容が細かく分かれているので，ひとつのことを専門的に勉強したい人にはおすすめです。

より幅広い知識を身につけたい人には「ダブル・スタディ制度」が用意されており，二つの学科を同時に受講することもできるようになっています。

1年間で知識と画力が身についたと思います



CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科2年
高橋幹子さん

～この学校を選んだ理由は？

ゲームをするのとイラストを描くことが好きだったので，ゲーム・グラフィックを勉強しようと思い進学しました。そのなかでもこの学校を選んだのは，デッサンなど基礎を大切にするカリキュラムに惹かれたからです。それから，CGアニメーションなど先端の技術を学べる点にも魅力を感じました。



～実際に1年間勉強してきた感想は？

1年間で驚くほど実力がついたので，正直驚いています。わからないことはその都度教えてもらえるので，途中で挫折することなく作品作りに集中することができました。1人で勉強するには限界がありますから，YAGで効率よく知識と画力両方を身につけることができてよかったと思っています。

～学校の雰囲気はどうですか？

高校までは学校の勉強が大嫌いでした。でもYAGは授業自体がとても楽しいので，毎日が楽しみです。ユニークで個性的な人がたくさん集まっていますから，いい刺激にもなりますしね。

～将来の夢は？

マニア向けではなく，みんなが楽しめるRPGゲームを作ることです。そのために，まずはゲーム会社に入社して，どんどん経験を積みたいと思っています。

～これから入学を考えている人にアドバイスをお願いします。

真剣に就職を考えているなら，自分でどんどん作品を作りためていくことが大切です。先生はみんな気さくで親切な人ばかりですから，積極的に利用して，就職活動までにいい作品をたくさん作っておくようにしましょう。





●体験入学	
東京校	5月16日（日），6月20日（日），7月11日（日），8月1日（日），8月2日（月），8月15日（日）

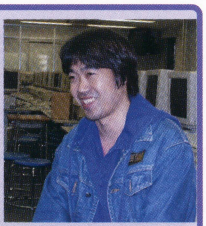
＊他校に関しては事務局まで

●学院説明会	
北海道	7月11日（日），8月1日（日）
東北	6月20日（日），7月31日（日），7月18日（日），8月1日（日）
信越	7月18日（日），8月22日（日）
北陸	8月24日（火），8月25日（水），8月26日（木）
関東	6月13日（日），7月18日（日），8月22日（日），8月23日（月）
東海	7月4日（日）
近畿	6月20日（日），8月15日（日）
中国	7月11日（日），8月17日（火），8月20日（金）
四国	8月3日（火），8月18日（水），8月19日（木）
九州	8月15日（日），8月16日（月），8月18日（水），8月23日（月）～25日（水）

＊詳細は事務局まで

学費大幅値下げを実施！

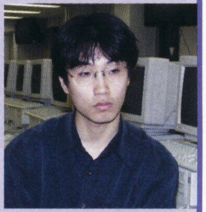
来年度募集生からは大幅な学費値下げが実施されます。最後まで就学をまっとうした人には，卒業後に「学習保証金」が全額返金されるようになり，実質的な学費が年間23万円，2年間では38万円もお得になるのです。学費で悩んでいる人は，ぜひ参考にしてください。



CG学部
「ゲーム・グラフィックデザイナー科」（2年制）
坂貴紀 先生

CG学部のなかで，最も応用が効くのが「ゲーム・グラフィックデザイナー科」です。授業ではゲームCGについて基礎から学んでいき，2年次には卒業制作として自分で作品が作れるようになるまで指導しています。まずはAdobe Photshopの操作を学習するところから始まりますが，至るところでYAGならではのアニメーション知識とノウハウが活きており，ゲームに関するあらゆるグラフィカルワークが学べます。

グラフィックデザイナーの命は何と言っても画力です。パソコンを使えることも大切ですが，まずはデッサンで基礎を身につけることが重要です。あとは練習あるのみ！　一緒にがんばっていきましょう。



CG学部
「ゲーム・キャラクターデザイン科」（2年制）
山本篤弘 先生

ゲーム・グラフィックの中でもキャラクター・デザインに重点を置いたのが「ゲーム・キャラクターデザイン科」です。主な授業内容は2Dを主体にして人間を描き，アナログ，デジタルどちらも身につけられるものとなっています。

ゲーム業界への就職レベルはどんどん高くなってきています。デザイン能力が必要なのはもちろんですが，社会人としてのマナーや一般常識も大切です。いつまでも学生気分でいないで，まずは常識ある社会人になることを目標にしてみてください。YAGなら，ビジネスマナーの授業もそろっているので安心ですよ。

CG学部にはこのほか

「ゲーム・シナリオライター科」「ゲーム・デザイナー科」「モーションキャプチャ・デザイナー科」「デジタル映像エキスパート科」（以上2年制）「マルチメディア・クリエイター科」「ゲーム・サウンドディレクター科」（以上1年制）があります。

学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人日本映画テレビ技術協会会員・財団法人日本視聴覚教育協会会員・社団法人日本漫画家協会会員　日本映画録音協会会員　日本映画照明協会会員　日本映画撮影監督協会会員

GAME SECTION POWER UP

東京校　原宿校　ひがし校　横浜校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　大宮校　沖縄校

平成12年 4月生募集中

思えば永い間



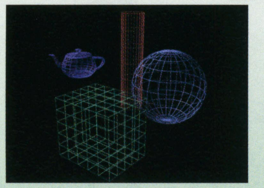
アナタを待っていたのです。

CG学部

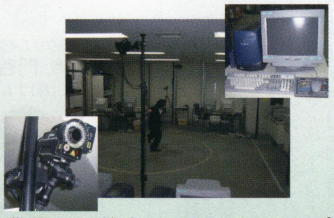
ゲーム・グラフィックデザイナー科
モーションキャプチャ・デザイナー科
ゲーム・キャラクターデザイン科
デジタル映像エキスパート科

ゲーム・デザイナー科
ゲーム・シナリオライター科
ゲームサウンド・ディレクター科
マルチメディア・クリエイター科

20年



今から20数年前、インベーダーゲームが世をさわがしてた時代に、日本で初めてCGアニメ教育をカリキュラムに取り入れた伝統力。

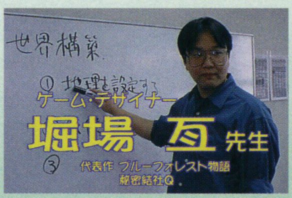


業界でも希少なモーションキャプチャ・システムをはじめ世界有数の機材を生徒が自由に使用できます。

希少

本物

講師は皆、現場で活躍している本物を選りすぐり編成。本物のクリエイターを育成します。



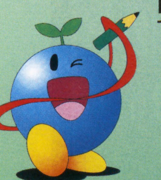
開発現場のクリエイターの授業が受けられます。

¥54万円入学

年間授業料が実質54万円！代々木アニメだからできるこの価格。「良いものは高い」はもう通用しません。

激安

無料 1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）　（見学随時受付中:月～金10:00～17:00 TEL受付8:30～20:00）



■電話でのお申し込みは（本部校）8:30～22:00
下のフリーダイヤルで
TEL 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能スゴクイイ）
インターネット URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp

■官製ハガキまたはFAXで下記の事項を明記してお申し込みを。
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年令⑤学年・校名（職業）⑥「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
（案内書無料進呈（ご自宅に無料郵送）お電話下さい。）
ハガキの宛先　〒151-0053
東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-5
代々木アニメーション学院

特別企画　パソコンにさわろう！

Windows98の操作方法と楽しい使いかた！

～壁紙や起動音をかえてみよう～

メーカー製パソコンを購入すると，ほとんど（すべて）のパソコンにはWindows98というOSがあらかじめ入っています。パソコンを使いこなすには，まずこのWindows98の操作を覚えないことにははじまりません。

といっても，Windows98は視覚的にわかりやすいグラフィカルな表示と，マウスによる操作で比較的誰にでも簡単に使えるように作られています。

しかし，パソコンを初めて購入したような，何もかもが初めての状態の人にとっては「何をしたらいいかわからない」となってしまうかもしれませんね。

今回は，そんな人たちのために，Windows98の操作方法や楽しい使いかたをまとめてみました。これを参考にして，どんどんパソコンにさわってみましょう。

また，Windows98はいろいろな設定を自分好みにカスタマイズ（設定）することが可能です。好きな絵や音を常に目や耳にできるというのも楽しいですし，こういった環境設定の作業をすること自体も結構楽しいものです。すでにWindows98をバリバリ使っているという人にも，「こんな使いかたがあったの？」と参考になるような内容を盛り込んでいるつもりですので，ぜひ参考にしてみてください。

Windows98基本画面

アイコン

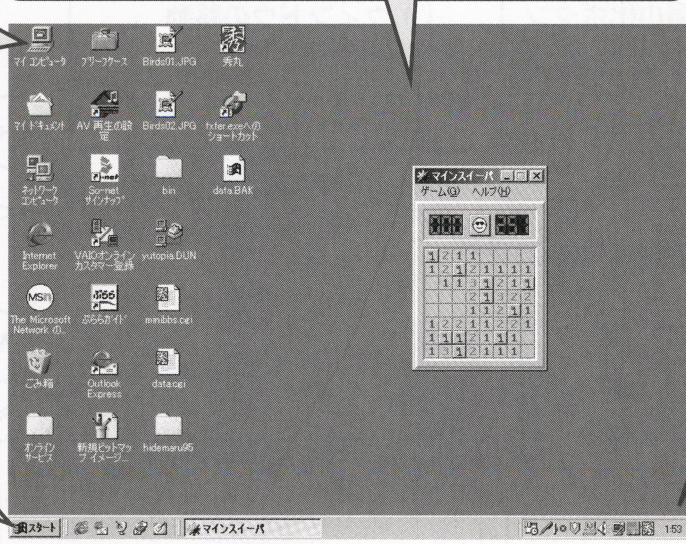
ファイルやフォルダなどをあらわす絵記号です。ダブルクリックしてアプリケーションをすばやく起動したりすることができます。

デスクトップ

アイコンを自由に配置したり，壁紙を貼ることができます。アプリケーションなどのウィンドウを開くとその後ろに隠れ，常に画面の一番奥に位置します。

スタートボタン

このボタンをクリックしてメニューを表示させ，アプリケーションを起動したり，Windowsの設定を呼びだすのに使います。クリックするとメニューが表示されます。そのままマウス・カーソルを移動させていくと，つぎつぎと下のメニューを開くことができます。



《第1図》Windows98の基本画面

これがWindows98の操作の基本だ！

Windows98のカスタマイズに入る前に，Windows98の基本画面と，その操作方法を見ていくことにしましょう。

第1図がWindows98の最も基本的な画面構成です。ここで，デスクトップ，アイコン，スタートボタン，タスクバーといったそれぞれの言葉が表す意味と，使いかたをおぼえることにしましょう。

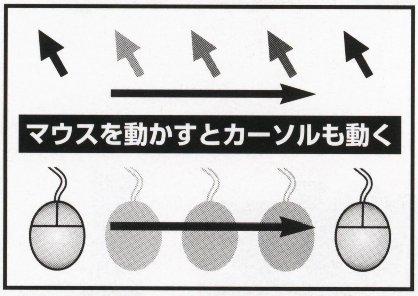
タスクバー

起動中のアプリケーションがボタンとなって表示されます。クリックしてアプリケーションを切り替えたりするのに使います。また，すでに画面にあるアプリケーションのボタンを押すと，一時的に画面から隠すことができます。

マウスの動かしかた

Windows98は，基本的にマウスを使って操作をするようにできています。マウス操作の基本は「クリック」「ダブルクリック」「ドラッグ」です。

図を参考にして，用語と実際の操作をよくおぼえておきましょう。



ダブルクリック



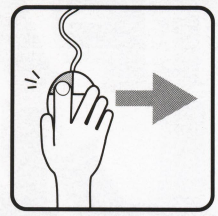
マウスのボタンを続けて２回素早く押すことを「ダブルクリック」といいます。これに対して普通のクリックは「シングルクリック」といって区別することもあります。

クリック



マウスのボタンを押すことを「クリック」といいます。左のボタンは「左クリック」，右のボタンは「右クリック」ともいう。普通は左を使います。

ドラッグ



マウスのボタンを押したままマウスを動かし，目的の場所まで動かしてからボタンを離す，この動作をドラッグといいます。

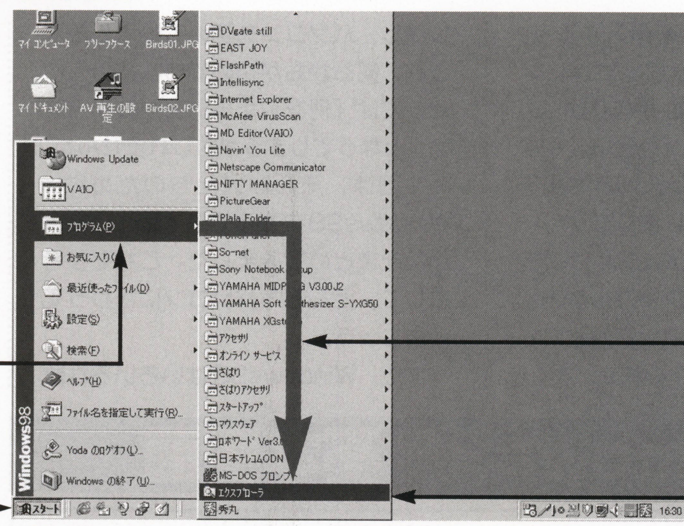
Windows98のアプリケーション・ソフトを起動する

1.エクスプローラ

Windows98でアプリケーション・ソフトを動かすには，スタートボタンを使います。

ここではファイル管理によく使うソフト「エクスプローラ」を例に，ソフトの起動方法と，基本的なウィンドウの操作方法を見てみましょう。

起動方法



《第2図》エクスプローラの起動

●ウィンドウのタイトルバー

①タイトルバー
ウィンドウの名前が表示されているところ。現在使用中のウィンドウのタイトルバーには色がつき，それ以外は灰色で表示されている

②最小化ボタン
これを押すことで，ウィンドウは一時的に画面から消え，タスクバーにのみ表示される。
タスクバーのボタンを押せば元に戻る



《第3図》タイトルバーまわり

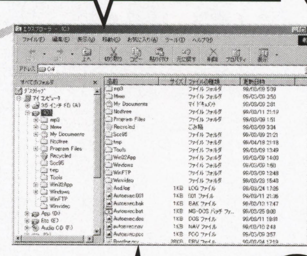
③最大化ボタン
押すと，ウィンドウの大きさが画面いっぱいになる。もう一度押すと元に戻る

④終了ボタン
このボタンを押すと，アプリケーションを終了する

●ウィンドウの基本操作

①ウィンドウの移動
タイトルバーにマウス・カーソルを合わせ，ドラッグ（左ボタンを押したままマウスを移動）すると，ウィンドウの表示位置を移動することができる

②ウィンドウの左右幅変更
ウィンドウの左右にマウス・カーソルを合わせると，マウス・カーソルが左右矢印の形になるので，ドラッグするとウィンドウの幅を変えることができる



《第4図》ウィンドウの移動，変形

③ウィンドウの上下高さ変更
ウィンドウの上下にマウス・カーソルを合わせると，マウス・カーソルが上下矢印の形になるので，ドラッグするとウィンドウの高さを変えることができる

④ウィンドウの大きさ変更
ウィンドウの右下端にマウス・カーソルを合わせると，マウス・カーソルがななめ矢印の形になるので，ドラッグするとウィンドウの幅と高さを変えることができる

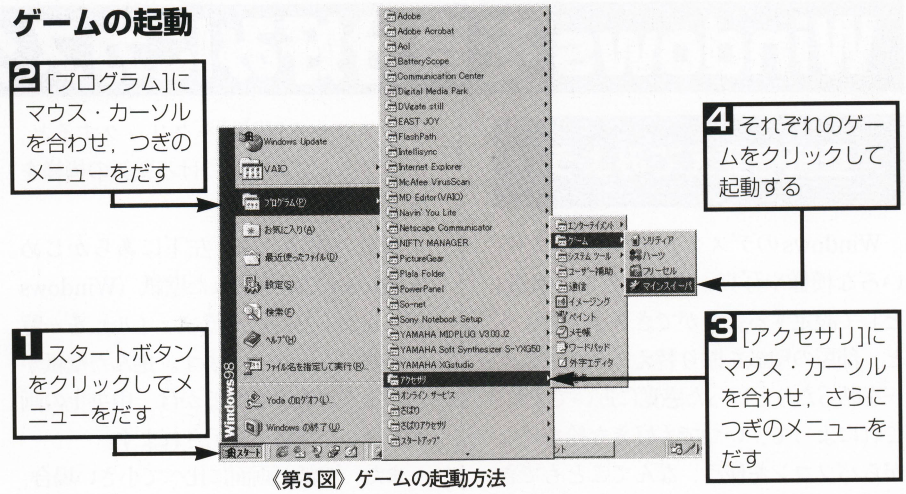
2.Windows 標準のゲーム

Windows98には，『マインスイーパ』『ソリティア』といった比較的短時間で楽しめるゲームが付属しています。

単純とはいえ，かなり熱くなれるゲームなので，Windowsを初めて使うという人は一度は遊んでみるのも悪くないでしょう。

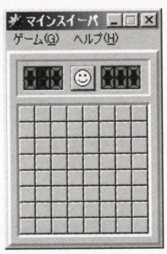
また，本誌コーナー「強童5」では，これらゲームの壮絶なハイスコア争いを展開しています。腕に自身のある人はぜひとも挑戦してみましょう。

ゲームの起動

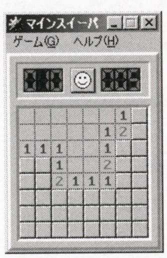


《第5図》ゲームの起動方法

マインスイーパ

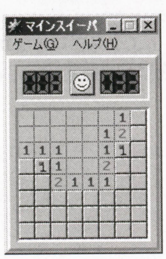


1 地雷が隠れているマス目を開かずに，短時間ですべての地雷を見つけだすというのが目的のゲームです。

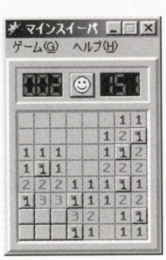


2 左クリックでマス目を開くと，その上下左右ナナメの８マスの中にある地雷の数が表示されます

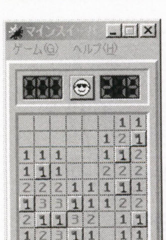
周囲に地雷がまったくないマスを開くと，連続する何もないマスがごそっと開きます



3 地雷とわかった場所には，右クリックで旗をつけることができます

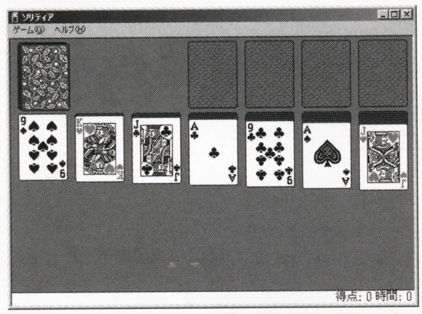


4 よーく頭を使って，地雷を開かないようにしましょう

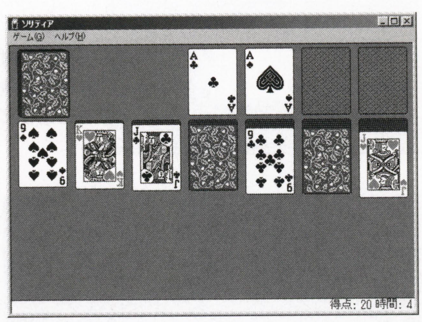


5 無事，地雷を開かずに全部の地雷を見つけました

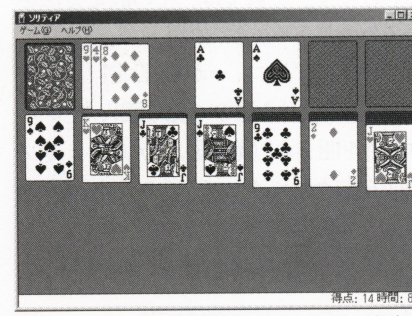
ソリティア



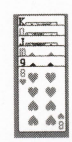
1 トランプのカードを，１から順番に並べるのが目的のゲームです。



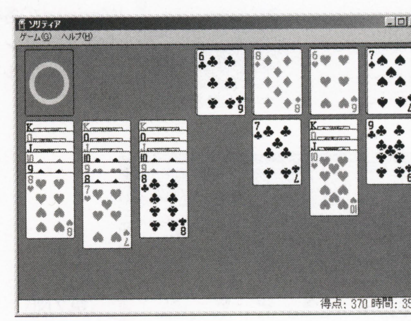
2 １のカードがあったら，ダブルクリックして右上に置きましょう



3 動かせるカードがなくなったら，左上の山札をクリックしてカードをめくります



4 場のカードは，大きなカードから順番に積み重ねることができます。このとき，マークが赤と黒を交互になるように置いていかなければなりません



5 クリア寸前のところです。

ショートカットキーを使おう①

Windows98は，基本的な操作をマウスで行うようにできていますが，文章入力の途中など，キーボードから手を離さずに操作したい場合などもあります。

こんなとき，Windowsで使われているキー操作の組み合わせをおぼえていると便利です。

たとえば，[Alt]+[Tab]（[Alt]キーをを押しながら[Tab]キーを押すこと）で，現在のアプリケーションを切り替えることができます。また，[Windowsキー]や，[Ctrl]+[ESC]でスタートメニューを開くことができます。

これらショートカットキーを活用すると，場合によっては快適に操作できるでしょう。

ショートカットキーを使おう②

Windowsを使っていると，コピー&ペースト，あるいはカット&ペーストという，文章やグラフィックなどをコピーする操作をわりと多く行うのではないかと思います。

これらの操作は，ショートカットキーの割り当てがWindows全体で統一されているので，一部の意図的に別のキーを使うアプリケーションを除いては，共通のキー操作で使うことができます。

キーの割り当ては，

カット：[Ctrl]+[X]

コピー：[Ctrl]+[C]

ペースト：[Ctrl]+[V]

です。

余談ですが，この[X][C][V]というキーの割り当てはMacintoshでも共通しています。

Windowsを自分好みにカスタマイズしよう

壁紙を変えてみよう

Windowsのデスクトップには，いろいろな模様や写真，画像などを「壁紙」として設定することができます。ちょうど，部屋の壁紙を貼り替えたり，ポスターを貼ったりといった感覚に近いですね。これによって，いつでも好きな絵を見ながらパソコンを使う，なんてこともできるわけです。それでは，その設定方法を見てみましょう。

[スタート]メニューから[設定]-[コントロールパネル]を選び（**第6図**），中から[画面]を開くか（**第7図**），デスクトップ画面を右クリックして[プロパティ]を選ぶと（**第8図**），画面の設定を行うウィンドウが表示されます（**第9図**）。ここで，上のタブから[背景]をクリックすると，デスクトップに貼りつける壁紙の模様を選ぶことができます。

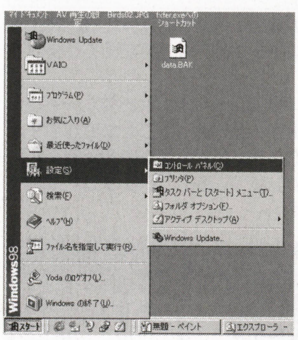
壁紙の設定では，左下にあらかじめWindowsで用意された壁紙（Windowsディレクトリ内にあるファイル）を一覧から選ぶことができます。選んだ壁紙がどのように表示されるかは，中央上の画面を模した場所に表示されます。

また，壁紙が画面に比べて小さい場合，右下の「表示位置」で，画面真ん中に一つだけ表示するのか（**第10図**），それとも画面に敷き詰めて表示するのか（**第11図**），あるいは元の画像を画面の大きさに合わせて拡大するのかを選択することができます。画像の種類に合わせてうまく選ぶといいでしょう。

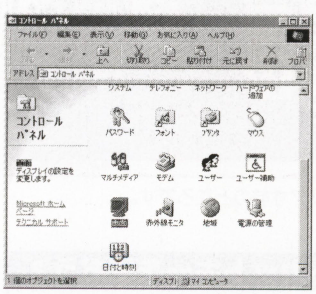
インターネットエクスプローラで壁紙設定

壁紙の設定方法には，インターネットエクスプローラを使用している場合，ブラウザに表示している画像を直接右クリックし，メニューから[壁紙に設定]で設定するという方法もあります（**第12図**）。ホームページ上にある画像を壁紙にしたい場合は，これで簡単に壁紙を設定することができます（**第13図**）。

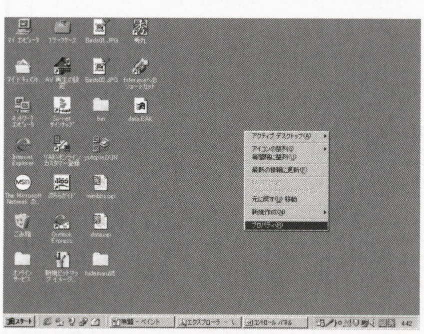
ただし，この方法では壁紙を並べて表示するのか，中央に表示するのかといった設定ができないため，それらを設定したい場合には一度インターネットエクスプローラで壁紙設定してから，画面のプロパティをいじる必要があります。



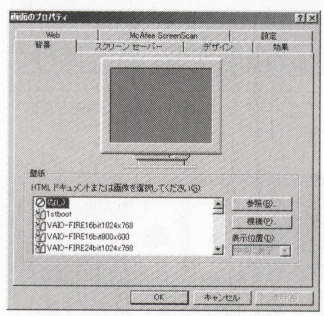
《第6図》Windowsの各種設定は，コントロールパネルで行う



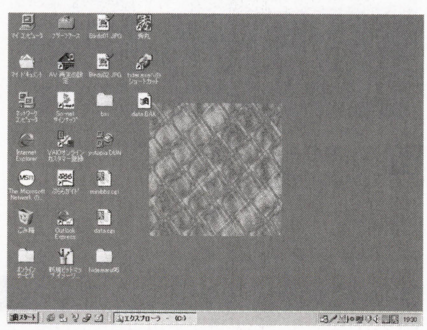
《第7図》「画面」アイコンをダブルクリックして開こう



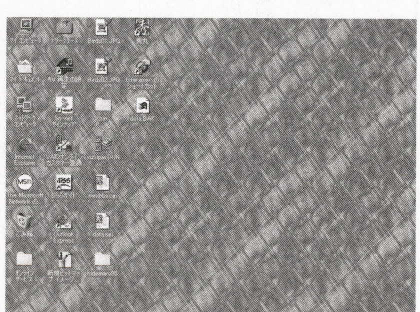
《第8図》デスクトップを右クリックし，[プロパティ]を選んでも画面の設定は可能だ



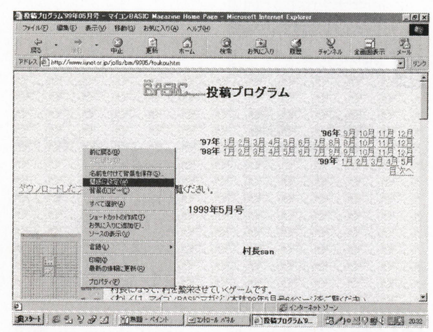
《第9図》画面に関する各種設定をすることができる



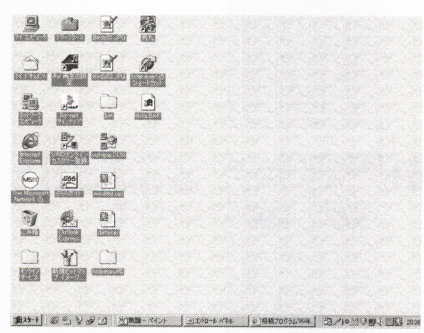
《第10図》壁紙を「中央に表示」で設定した例



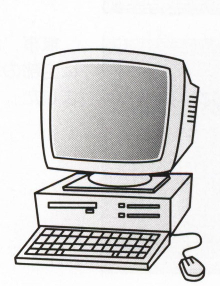
《第11図》壁紙を「並べて表示」で設定した例



《第12図》インターネットエクスプローラから，直接ホームページの画像を壁紙に設定することも可能



《第13図》壁紙をホームページから設定してみたところ



スクリーンセーバーの設定

スクリーンセーバーというのは，画面の焼きつきを防ぐため，一定時間パソコンを使っていなかった場合に起動して，画面全体を常に描きかえるようなアプリケーションです。

スクリーンセーバーとしては「焼きつきを防ぐ」ことが目的なわけですが，最近ではそれよりも見た目のおもしろさを狙ったり，音などがついていたりといった，凝ったスクリーンセーバーも増えているようです。

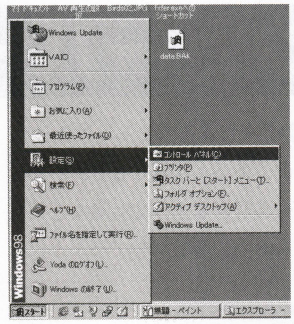
スクリーンセーバーの設定は，壁紙同様「画面のプロパティ」の中で行います。

[スタート]メニューから[設定]-[コントロールパネル]を選び（**第14図**），中から[画面]を開くか（**第15図**），デスクトップ画面を右クリックして[プロパティ]を選ぶと（**第16図**），画面の設定を行うウィンドウが表示されます（**第17図**）。ここで，上のタブから[スクリーンセーバー]をクリックしてください（(**第18図**)）。

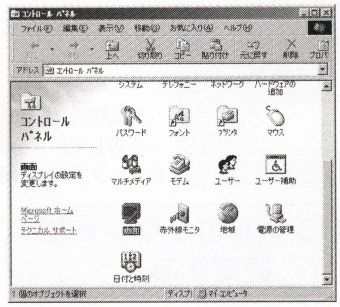
ここでも壁紙と同様，あらかじめ入っているもの（Windowsディレクトリに存在する）の中から選んで，どのようなスクリーンセーバーかを画面で確認しながら設定することができます（**第19図**）。

スクリーンセーバーを設定しておくと，一定時間（設定した時間）キーボードやマウス操作を操作しなかった場合にスクリーンセーバーが起動し，画面を覆います（**第20図**）。

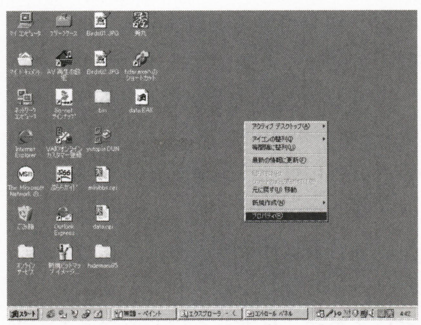
意外と盲点ですが，キーボードやマウスを使わずに，ジョイパッドなどでゲームをしているとスクリーンセーバーが起動してしまう場合があります。こんな場合はスクリーンセーバーをはずしておきましょうね。



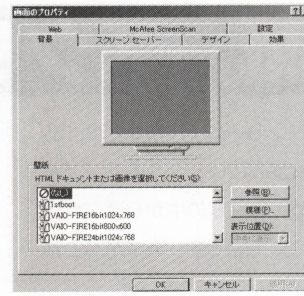
《第14図》スタートメニューから，コントロールパネルを選ぶ



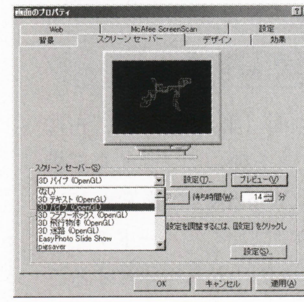
《第15図》「画面」を開いて，スクリーンセーバーの設定をする



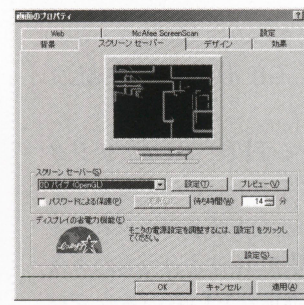
《第16図》デスクトップを右クリックし，[プロパティ]を選んでも画面の設定は可能だ



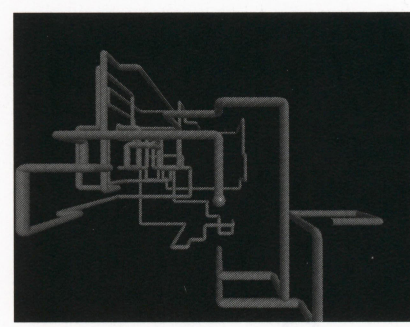
《第17図》画面の各種設定に，スクリーンセーバーが含まれている



《第18図》タブから[スクリーンセーバー]を選び，設定を行う



《第19図》どのようなスクリーンセーバーかを，画面で確認してから設定する



《第20図》一定時間パソコンを放っておくと，スクリーンセーバーが起動する

サウンドの設定をしてみよう

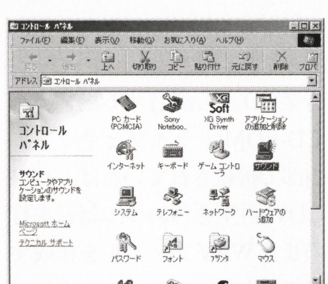
Windowsの起動や終了，メールの到着時や警告メッセージ時など，イベントに対して音声（WAVファイル）を割り当てると，そのとき（たとえばメールが届いたとき）に音声で知らせてくれるようになります。

あまりにもいろいろなイベントに割り当てるとうるさいだけですが，使いようによっては便利ですし，楽しくなるでしょう。

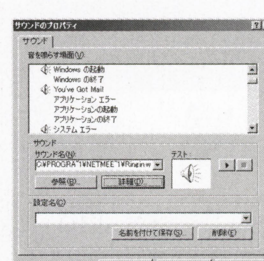
まずコントロールパネルから[サウンド]を開きます(**第21図**)。

サウンドの設定では，画面の上の「音を鳴らす場面」で，音をだしたいイベントの種類を選び，これに対するWAVファイルを，下の「サウンド名」から選択します(**第22図**)。このとき，右にある再生ボタン▶を押せば，選んだWAVファイルの内容を試しに聴くことができます。

Windowsにもあらかじめいくつかの種類のWAVファイルが用意されていますが，自分の好きな音をWAVファイルにして使うのも楽しいでしょう。



《第21図》[サウンド]で，音の割り当て設定を行う



《第22図》いろんな場面（イベント）に対して音を割り当てることができる

壁紙，スクリーンセーバー，音の自作

壁紙やスクリーンセーバー，音などは，あらかじめWindows98にいくつかのサンプルが入っているため，これらの中から選ぶだけでもカスタマイズは可能です。ですが，これらサンプルの数はそれほど多くありませんし，自分の好むものがあるとは限りません。

そこで，自分の好きなように壁紙などを自作してみるのもおもしろいでしょう。

自作といっても，それほどむずかしいものではなく，既存の素材をそのまま使ったり，少しだけ加工したりといったことだけでも十分楽しいと思います。

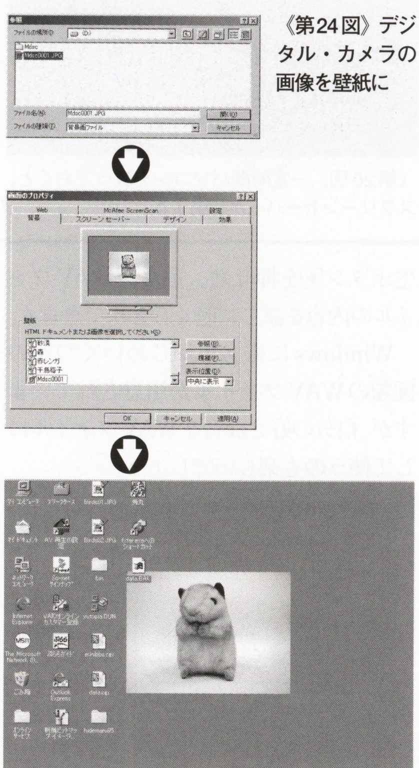
オリジナルの壁紙を設定する

壁紙の設定画面（**第23図**）で，右にある[参照]ボタンを押してファイルを指定することで，Windowsにあらかじめ用意されたものではなく，ハードディスクにあるファイルの中から壁紙にすることもできます。

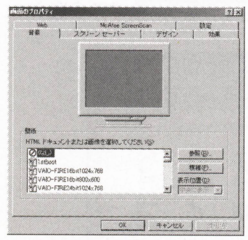
壁紙に設定できるのは，画像ファイル（BMP，JPEG，GIF形式）とHTMLファイルです。

画像を入手する手段としては，デジタル・カメラやスキャナ，ビデオキャプチャなど，いろいろな方法が考えられますし，他にも壁紙用に用意されたものを含め，CD-ROM画集などいろいろな素材が考えられますね。

第24図は，デジタル・カメラで撮影した画像を壁紙に設定しようとしている過程です。



《第24図》デジタル・カメラの画像を壁紙に



《第23図》[参照]ボタンを押して，自分の壁紙データを読み込もう

オリジナルのサウンドを設定する

Windowsにもあらかじめいくつかの種類のWAVファイルが用意されていますが，自分の好きな音をWAVファイルにして使うのも楽しいでしょう。

サウンド設定でも，壁紙と同様に[参照]ボタンを押すことで，あらかじめ用意された以外のファイルを使うことができます（**第25図**）。

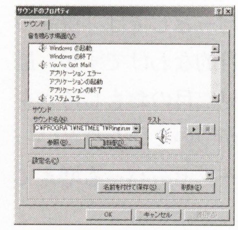
パソコンのサウンドカードには，たいていマイク端子やライン入力端子がついているので，外部から何かの音を入力させて，これをパソコン上で録音し，ファイルとして保存することができます。

Windows98では，標準で入っている『サウンドレコーダー』で短時間の録音ができます。起動はスタートボタンから，[プログラム]-[アクセサリ]-[エンターテイメント]-[サウンドレコーダー]とたどります（**第26図**）。

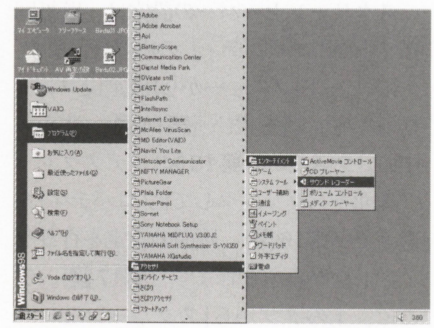
サウンドレコーダーは，テープレコーダーなどと同様に，録音ボタン，停止ボタン，再生ボタンなどを使って録音をします（**第27図**）。

何を録音してもいいのですが，わりと短時間でないと使いにくいですから，ゲームとかの効果音や短いセリフなどが向いているかもしれませんね。

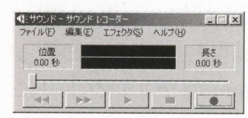
また，音楽CDから録音する場合，パソコンのCD-ROMドライブとサウンドカードが内部で接続されていれば，パソコン上でCDの再生を行いつつ録音を行えば，そのままWAVファイルを作成することができます。



《第25図》音データを読み込んで割り当てる



《第26図》スタートボタンから，サウンドレコーダーを起動する



《第27図》録音ボタン，停止ボタンなどを使って，音データをファイルにできる

ですが，この場合ほとんどのパソコンでは，CD-ROMドライブがアナログに変換した信号をサウンドカードが受け取り，再度デジタルに変換してWAVファイルにするという「アナログ録音」なのです。

音楽CDも盤面の記録はデジタルですから，デジタル信号のままWAVファイルにすることができれば，信号の劣化やノイズの混入を防ぎやすいですよね。

パソコンのCD-ROMドライブの種類にもよりますが，このような「デジタルのままWAVへ変換」はじつは可能です。

これには，そのためのソフト（リッパーソフトなどと呼ばれます）が必要ですが，これらはネット上のオンラインソフトや市販ソフトなど，いくつも存在します。

とくに，最近流行のmp3関連のソフトに多く存在しますので，それらを調べてみるといいでしょう。

また，Plextor製など一部のCD-ROMドライブには，あらかじめリッパーソフ

トが付属している製品もあります。

CDのデータをデジタルのまま扱うメリットとして，音質の良さだけでなく，高速にWAVファイルを作成できることもあげられます。これは，アナログ録音では，必ず内容の時間だけかかるのに対し，デジタルの場合CD-ROMドライブによっては，20倍速や32倍速で処理することができるからです。

もし音楽CDからWAVファイルを作成する機会があれば，デジタルのまま変換できないか試してみるといいでしょう。

スクリーンセーバーの自作は可能か

割と簡単に素材を用意できる壁紙や音とちがい，スクリーンセーバーは専用のプログラムとなってしまうため，なかなか自分で作るというわけにはいきません。

市販のスクリーンセーバー作成ソフトなどもありますが，こういったソフト以外でスクリーンセーバーを自作することは果たして可能でしょうか。

スクリーンセーバーは，拡張子が“.scr”という名前の，一見特殊なファイルのように見えますが，その実態はWindowsの実行ファイル（EXEファイル）の名前を変えたものです。

そのため，VBなどEXEファイルを作成できる環境であれば，ちょっと注意することでスクリーンセーバーも作成することができます。

注意点としては，

●複数のスクリーンセーバーが同時起動しないようにする

●コマンドラインに「／S」がついているのを確認する

などがあります。

自信のある人は，市販品にはない，ユニークなスクリーンセーバーの自作に挑戦してみるのもおもしろいでしょう。

市販のデータなど，うまく利用してカスタマイズしよう

壁紙，スクリーンセーバー，サウンドとWindowsのカスタマイズ方法を説明してきましたが，これら壁紙などのデータをたくさん用意したようなソフト（データ集やアクセサリ集など）が，現在いろいろと市販されています。その数はとても多く，パソコン・ソフト全体から見てもかなりの割合になるでしょう。

これらソフトの種類も，既存のゲームやアニメ，マンガ，TV番組，映画などを題材にしたものなど，非常にいろいろなものがあり，値段も内容も千差万別です。

さすがに市販ソフトだけあって，高品質な画像データや，Windowsで使いやすい音声データ，凝ったスクリーンセーバーなどが収録されているソフトも多くあります。

もし，お金に余裕があり，自分の好きな題材のソフトがあれば，購入して自分のWindowsに反映させてみるのもいいでしょう。

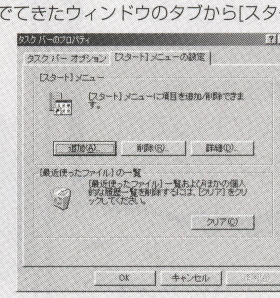
オリジナルタスクバー，デスクトップの作成

普段アプリケーション・ソフトなどの起動に使っている，スタートボタンから始まるメニューや，デスクトップ上のアイコンなどがありますが，これらは自分で好きなようにカスタマイズすることができます。

メニューのわかりやすい場所によく使うソフトを持ってきたり，頻繁に使うファイルのアイコンをデスクトップに置けば，Windows98を使う上で効率が向上することでしょう。

デスクトップにアイコンを置くには，アプリケーションをデスクトップにドラッグしたり，デスクトップ上で右クリックして[ショートカットの作成]などの操作をします。

スタートメニューをカスタマイズするには，タスクバー上で右クリックして[プロパティ]を選ぶか，スタートメニューから[設定]-[タスクバーとスタートメニュー]を選び，でてきたウィンドウのタブから[スタートメニューの設定]を選びます（右図）。



これぞ，片平流

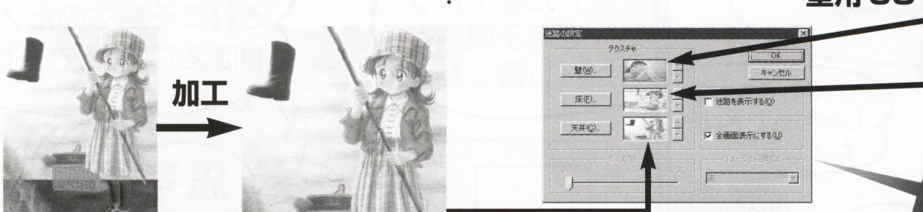
Windows95/98標準添付のセーバー『3D迷路』は，自分で用意したCGを使えます。使いかたしだいで，とてもオタッキーな世界にひたれますよ。使用しているステキなCGは，『WIZ』セーバー以外，すべて，ごとPさんの作品を使用させていただきました。

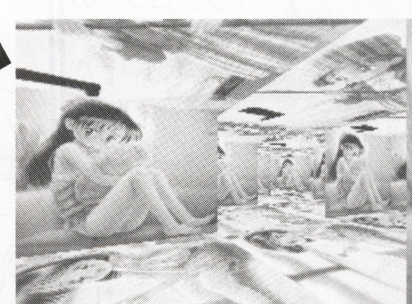


壁用CG



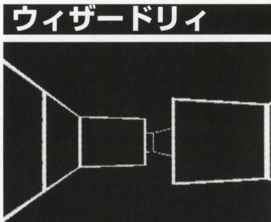
床用CG





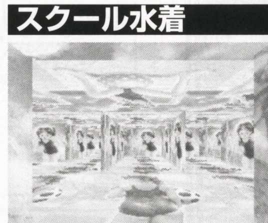
もはや廃人……？

ウィザードリィ



白い線だけで校正された，シュールな世界。むかしなつかしのRPGで遊んでいる感覚です

スクール水着



かたよった趣味でCGを選んでみました。ちなみにこの手法の考案者は片平鍾瀛くんです

ごとPさんのホームページURL……http://www.mirai.ne.jp/~gotop/

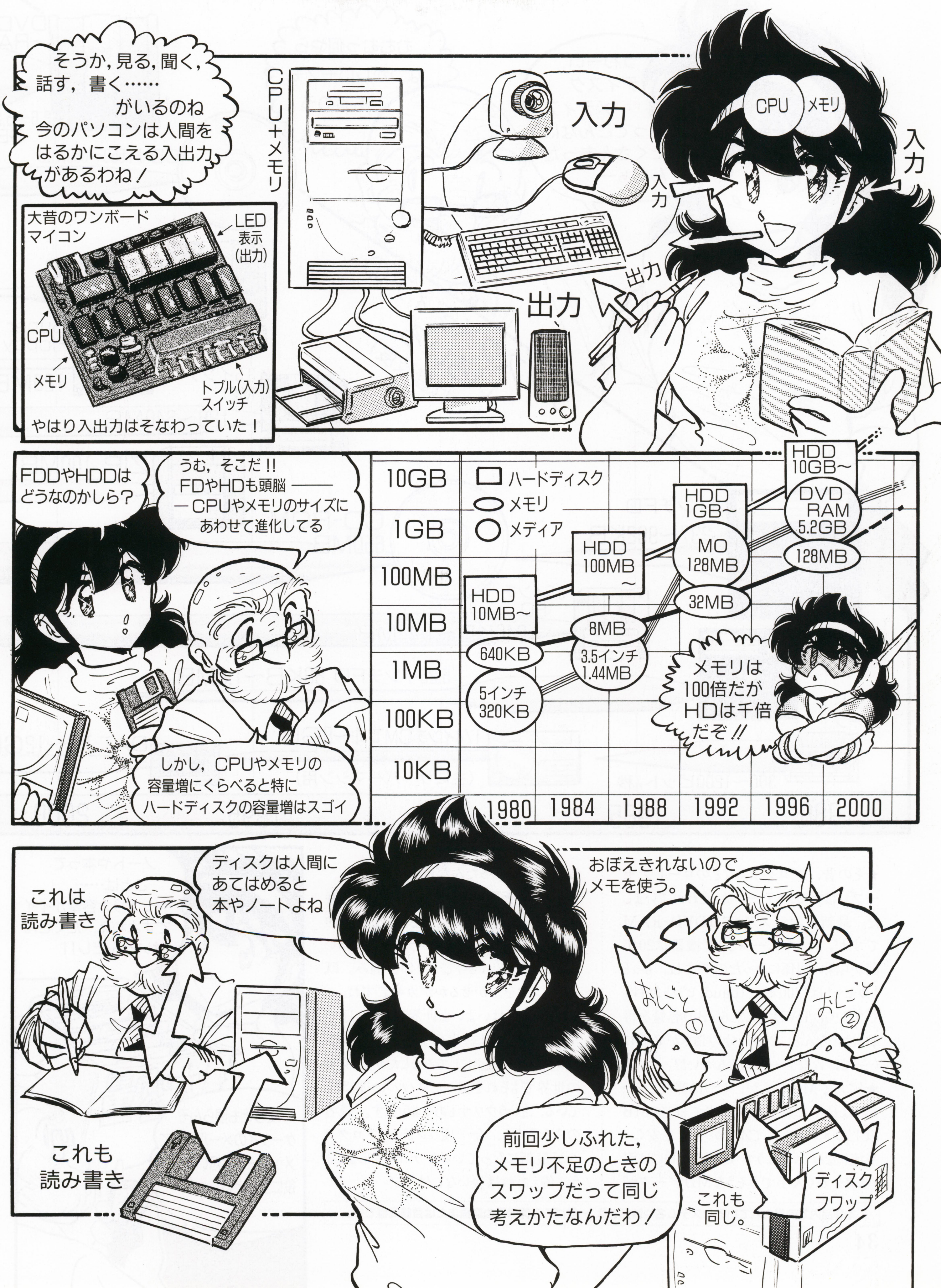
パソコンレクチャー2001

Count＃3

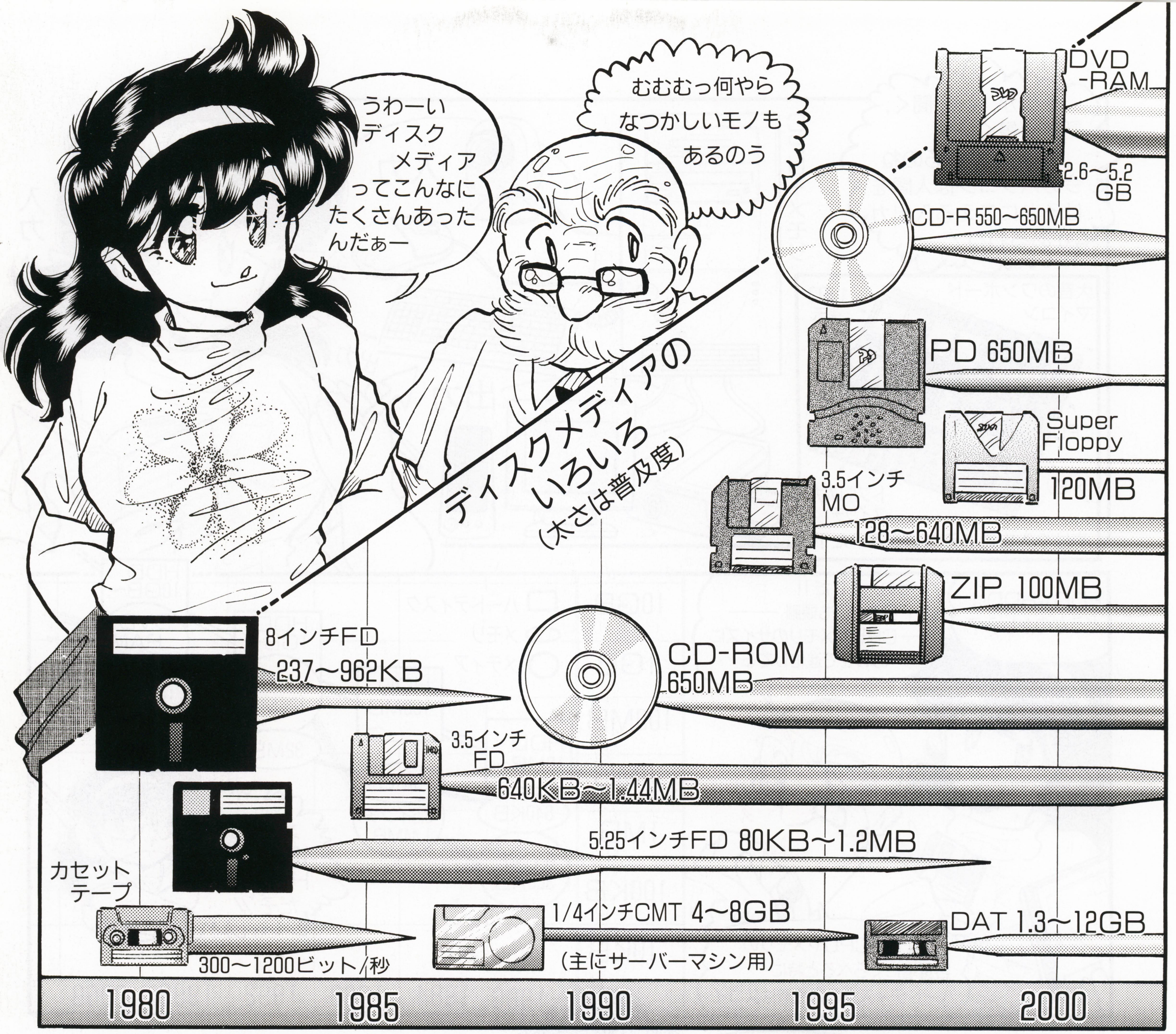
「軽薄短小？大容量！ディスクメディア」

by くり ひろし





そうか，見る，聞く，話す，書く……がいるのね
今のパソコンは人間をはるかにこえる入出力があるわね！
CPU＋メモリ
入力
CPU
メモリ
入力
入力
出力
出力
大昔のワンボードマイコン
LED表示(出力)
CPU
メモリ
トブル(入力)スイッチ
やはり入出力はそなわっていた！
FDDやHDDはどうなのかしら？
うむ，そこだ!! FDやHDも頭脳――CPUやメモリのサイズにあわせて進化してる
しかし，CPUやメモリの容量増にくらべると特にハードディスクの容量増はスゴイ
ハードディスク
メモリ
メディア
10GB
1GB
100MB
10MB
1MB
100KB
10KB
1980
1984
1988
1992
1996
2000
HDD 10MB～
HDD 100MB～
HDD 1GB～
HDD 10GB～
640KB
8MB
32MB
128MB
5インチ 320KB
3.5インチ 1.44MB
MO 128MB
DVD RAM 5.2GB
メモリは100倍だがHDは千倍だぞ!!
これは読み書き
ディスクは人間にあてはめると本やノートよね
おぼえきれないのでメモを使う。
これも読み書き
おしごと①
おしごと②
前回少しふれた，メモリ不足のときのスワップだって同じ考えかたなんだわ！
これも同じ。
ディスクフワップ



★その昔，プログラムなどのロード／セーブにはカセットテープが使われていました。最新の記録メディアはDVD-RAMですが，コンピュータとAV機器は20年前から深い関係にあったのですね。もっともカセットは1200ボー(baud，ビット毎秒)ですから，DVD並に2.6GBの容量を得るには…なんと，200日分の長さが必要に…って，んなテープあるんかい!?

★ところでMOですが，じつは普及しているのは日本だけです。欧米では100MB以上のメディアとしてZIPが手軽で安く，主流になっているようです。個人的にはディスクを安く入手できそうなMDデータが広まってほしかったんだけど…。

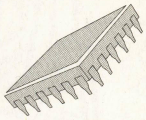
★3.5インチFDDはおそらく一番製品寿命の長いメディアかも。代替となる，より大容量で互換性のあるメディアはいろいろあるけど，どれも今ひとつ伸び悩み。既存ディスクを生かせるかがカギですね。

★さて来月はいよいよ世界終末の月です。マンガでは終末の先兵として，コンピュータ・ウィルスにしてみましたが，現実の世界でもそれを狙ったウィルスが暗躍している，というウワサもあるようです。読者のみなさんも，今一度ワクチン・プログラムが最新になっているかチェックしましょう。備えあれば憂いなし！では！



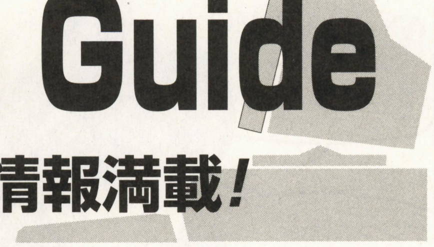


そうか，使いわけなきゃいけないのね？
画像データとかの大容量にはMOを…
ずうっと保存しておきたいものは，やっぱりCD-Rかな
これも実質1枚200円くらいだし…
使いすて感覚でフロッピーディスクね
実質30円位は安くてイイわよね
そして，これからの本命は…
やっぱ，DVD-RAMよね
MOやPDはけっきょく次世代といっても中ツギ…
片面 2.6GB
両面 5.2GB
次の10年，来たる21世紀はDVD-RAMの時代よ!!
そうそう，ところで他人とディスクのやりとりをするときは気をつけないと……
こーっ，こうなるのかァー!？
うぬぬっ こ，これは!？
OH!! Mellissa スーパースペシャルグレートだわ!!
うに
うに
うに
→こんなウィルスはいません…
1999年に出た奴の子孫!!
このていど ノットソーバッドね!!
べーまが ういるすくらっしゃ!!
おおおっウィルスが退治されたっ
Mellissa（メリッサ）とは！?
最新最凶のマクロウィルスだ!!
電子メールを媒介にふえまくる!
気をつけるのよっ!!
メール
添付マクロファイル
メールシステム
メール
増殖
ボカオオン
…パソコンもこわれましたがな……ん!?
ゲーホ ゲホゲホッ
か，影さん!?
ふーっ苦しかった あやうくウイルスといっしょに消されるとこだったよ
い，いままでどこに…？
さっきのMOの中さっ
ええ!？
じ，女王サマ，ホントに君はいったい…!？
…NOジンジャー，オール話しましョウ!!
地球滅亡まであと1ヵ月! TO BE CONTINUED
Asisted by Eric.
Special thanks to Mai.
'98



おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）



新品から中古までショップ情報満載!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
IBM								
Aptiva273(2158-275)	179,800円	有	有	有	有	1	"K6 II 400/64MB/8GB/32×CD/56K/15""CRT	OTTO
ThinkPad235(2607-20J)	169,800円	有	有	有	有	1	"MMX266/32MB/4GB/9.2""TFT(800)/USB	OTTO
ThinkPad560X(2640-65J)	147,800円	有	有	有	有	1	"MMX200/32MB/2.1GB/12.1""TFT(800)/SB	OTTO
AptivaS67(2142-S67)	134,000円	無	無	無	無	3	"P II 266/32MB/6.4GB/DVD/56K/17""	マイコンショップ川口
Aptiva143(2156-145)	129,800円	有	有	有	有	1	"K6-2-333/64MB/4.2GB/32×CD/56K/15""CRT	OTTO
Aptiva2156-D1J	110,000円	無	無	無	無	2	IBM300MMX/64MB/3.2GB/56K	イオシス
ThinkPad560E(2640-40J)	109,800円	有	無	無	有	3	"MMX166/16MB/2GB/12.1""TFT(800)	OTTO
2137-E1A	67,800円	有	無	無	有	3	"K6-233/32MB/3GB/CDD/15""CRT"	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva J 31	64,000円	無	無	無	無	3	"P133/16MB/1.6GB/6×CD/28.8K/15""	マイコンショップ川口
2176-H5F	61,800円	無	無	無	有	3	"P150/32MB/2.5GB/CDD/17""CRT"	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva555	49,800円	無	無	無	無	3	"P100/8MB/1GB/4×CD/28.8K/15"""	マイコンショップ川口
ThinkPad360CSE(2620-8JF)	29,800円	無	無	無	無	3	"DX2-50/4MB/340MB/9.5""DSTNカラー液晶"	OTTO
ThinkPad755C 9545-FJ8	29,800円	無	無	無	無	3	"486DX2-50/4MB/340MB/10.4""DSTN"	OTTO
GreenPC(5538-VWD)	29,800円	無	無	無	無	3	8MB/340MB/DSTNカラー	OTTO
PC750	25,800円	無	無	無	有	3	P90/24MB/730MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
GreenPC(5538-WVB)	24,800円	無	無	無	無	3	"SX33/4MB/170MB/10.3""DSTNカラー液晶"	OTTO
9576-DUA	20,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/8MB/210MB	OTTO
9577-BNG	20,000円	無	無	無	無	3	486DX2-66/16MB/540MB	OTTO
ThinkPad330CS(5523-JBB)	19,800円	無	無	無	無	3	"486SLC2-50/4MB/170MB/9.5""DSTN"	OTTO
PS/55 5551-N0A	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/4MB/100MB/2.88	OTTO
ThinkPad330CS	19,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/8MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PS/V MASTER 2411RPW	13,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/8MB/720MB/Win3.1	OTTO
2411-RWE	10,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/32MB/720MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PS/V MASTER 2411RWE	9,980円	無	無	無	無	3	DX4-100/8MB/720MB/Win3.1	OTTO
6860-JZG	8,980円	無	無	無	無	3	DX2-66/8MB/540MB	OTTO
Apple								
PowerMacintosh G3 300(M6670J/A)	189,800円	有	有	有	有	1	G3-300/64MB/6GB/CD/OS8	OTTO
Apple II GS	69,800円	有	無	無	無	3	外付FDD/CRT/キーボード+マウスつき/超レアもの	イオシス
Performa 6310	51,800円	無	無	無	有	3	"PowerPC603-100/16MB/1MB/CDD/15""CRT"	ユニオンコンピューターネットワーク
Performa 6260	49,800円	無	無	無	無	3	PPC603e(100)/16MB/800MB/4×CD/本体のみ	OTTO
PowerMacintosh8100/80AV	43,800円	有	無	無	有	3	601(80)/16MB/500MB/2×CD	OTTO
Performa5220	43,800円	有	無	無	有	3	PowerPC603-75/16MB/800MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh Plus	19,800円	無	無	無	無	3	68000(8)/1/FD	OTTO
LC520	11,800円	無	無	無	有	3	68030/4MB/160MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
NEC								
VC23/4XD	169,800円	有	無	無	有	3	"MMX233/64MB/3.2GB/20×CD/14.1""TFT	OTTO
PC-VC35D/5YC2	158,000円	無	無	無	無	1	P II 350/64MB/6.4GB/24×CD/56K	イオシス
PC-9821LS150/S14C	154,000円	有	無	有	有	3	"MP150/32MB/1.4GB/11×CD/33.6K	マイコンショップ川口
PC-9821LS150/S1D2	154,000円	有	無	有	有	3	"MP150/32MB/1.4GB/11×CD/33.6K	マイコンショップ川口
PC-9821Na15/X14	149,800円	無	無	無	無	3	"P150/16MB/1.4GB/8×CD/12.1""TFT	マイコンショップ川口
MA33LR5VTB43C	149,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-9821Nr15/S14F	139,000円	無	無	無	無	3	"P150/16MB/10×CD/33.6K/12.1""TFT"	マイコンショップ川口
MA30H/SZTMA43	138,700円	有	有	有	有	1	C300/32MB/4.3GB/32×CD/100TX/56K	OTTO
PC-9821Xv20/W30	135,800円	無	無	無	有	3	P200/32MB/3GB/8×CD/FDD×1/VRAM 4MB	イオシス
PC-9821Xa20/W30	114,800円	無	無	無	有	3	P200/32MB/3GB/8×CD/FDD×1/VRAM 2MB	イオシス
PC-9821V166/S7C	108,000円	有	無	有	有	3	"MP166/32MB/2GB/8×CD/33.6K/17""	マイコンショップ川口
PC-9821V200/SZD	108,000円	有	無	無	有	3	MP200/32MB/3GB/16×CD/33.6K	マイコンショップ川口
PC-MA30H/CHTMA43	108,000円	有	無	有	有	3	C300A/32MB/4.3GB/24×CD/100BASE	マイコンショップ川口
PC-9821Na12/H10	105,000円	無	無	無	無	3	"P120/16MB+16MB/1GB/4×CD/PCM/FM	イオシス
PC-9821V166/S5C2	104,000円	有	無	無	有	3	"MP166/32MB/2GB/10×CD/33.6K/15""	マイコンショップ川口
PC-9821Xa20/W30	96,000円	有	無	有	有	3	P200/32MB/3GB/8×CD/100BASE	マイコンショップ川口
PC-9821V200/SZC	94,800円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/3GB/16×CD/33.6K	マイコンショップ川口
PC-VS26D/MZCA1	89,000円	有	無	有	有	3	P266/32MB/4.3GB/24×CD/33.6K	マイコンショップ川口
PC-9821Ne2	88,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/10MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C233/V	81,000円	有	無	有	有	3	MP233/32MB/4GB/DVD/8×CD/33.6K	マイコンショップ川口
MB12C/UDD1	79,800円	有	無	有	有	3	"MMX120/32MB/1.6GB/6""STN(VGA)	OTTO
PC-9821C200/VS2	79,800円	有	無	有	有	3	MMX200/32MB/DVD/TV/336M/本体のみ	OTTO
PC-9821V13/S5C3	73,800円	有	無	有	有	3	"P133/32MB/1.2GB/8×CD/33.6K/15""	マイコンショップ川口
PC-98NX VS20C/S5CA1	70,800円	有	無	無	有	3	"MMX200/32MB/3.2GB/CDD/15""CRT"	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5RA	69,000円	無	無	無	無	3	"P133/16MB/850MB/4×CD/15"""	マイコンショップ川口
PC-9821Xa13/K12	68,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/2GB/4×CD/Windows95	マイコンショップ川口
PC-9821Nr12/D10	64,800円	無	無	無	有	3	P120/32MB/1GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa7e/S17	58,800円	無	無	無	有	3	"P75/40MB/810MB/CDD/17""CRT"	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V10/S5KC	58,800円	無	無	無	有	3	"P100/8MB/840MB/CDD/15""CRT"	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa12/K12	55,800円	無	無	無	無	3	P120/32MB/1.2GB/4×CD/FDD×1	イオシス
PC-9821Xa10/C12	54,800円	有	無	無	有	3	P100/16MB/1.2GB/4×CD/Windows3.1	マイコンショップ川口
PC-9821V12/S5RB	51,800円	無	無	無	有	3	P120/15MB/840MB/CDD/CRTなし	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/5	40,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/8MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP3/C9W	39,800円	無	無	無	無	3	486DX-100/7.6MB/540MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Ne2/340W	37,800円	無	無	無	無	3	"SX-33/5.6MB/340MB/3.5""×1"	OTTO

PC-9821Xb10/K8	36,800円	無	無	無	無	3	P100/7.6MB/800MB/FDD×1/Winアクセラ	イオシス
PC-9821As3/C8W	35,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/7.6MB/340MB/FDD×2/2×CD	イオシス
PC-9821Xa/C10W	34,800円	無	無	無	無	3	P90/7.6MB/1GB/FDD×1/Winアクセラ	イオシス
PC-9821Xa/C9W	34,800円	無	無	無	無	3	P90/22.6MB/540MB/FDD×1/2×CD	イオシス
PC-9821As3/C8W	33,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/7.6MB/340MB/FDD×1/2×CD	イオシス
PC-9821Xa7/C4	33,800円	無	無	無	有	3	P75/40MB/420MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne2	33,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/17MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd/340W	33,000円	無	無	無	無	3	"486SX-33/5.6MB/340MB/9.5""STN"	マイコンショップ川口
PC-9821BF/U8W	32,000円	無	無	無	無	3	P60/7.6MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9821Es/540N	31,800円	無	無	無	有	3	486DX4-75/38MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd2/3	30,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/8MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/C7W	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/9.6MB/270MB/FDD×2/86	イオシス
PC-9801BX3/U2	29,800円	無	無	無	無	3	"486SX-33/1.6MB/3.5""×2/640MB/(16)"	OTTO
PC-9801NS/A	27,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/白黒	イオシス
PC-9821Xs/C8W	27,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/340MB/FDD×1	イオシス
PC-9821Xf/C9W	27,800円	無	無	無	有	3	P60/16MB/500MB/CDD/MGA2 PCI	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xp/U8W	25,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/5.6MB/270MB/FDD×1/PCM	イオシス
PC-9821Cb2/B	25,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/16MB/400MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd/340W	24,800円	無	無	無	無	3	"SX-33/5.6MB/340MB/9.5""DSTN"	OTTO
PC-9821Cx2	24,800円	無	無	無	有	3	P75/8MB/420MB/CDD/CRTなし	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	23,800円	無	無	無	有	3	486SX-20/12MB/260MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/4	22,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/5.6MB/400MB/FDD×2	イオシス
PC-9801NS/R	22,800円	無	無	無	有	3	10MB/130MB/モノクロ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xs/C8W	22,000円	無	無	無	無	3	486DX-66/5.6MB/320MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xs/U7W	21,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/210MB/FDD×1	イオシス
PC-9821Xn/U8W	20,800円	無	無	無	有	3	P90/24MB/270MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/C9W	20,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/20MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/4	19,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/5.6MB/400MB/FDD×1	イオシス
PC-9821Ap/U9	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6MB/540MB/FDD×1	イオシス
PC-9821As/M2	19,800円	無	無	無	無	3	486DX-33/3.6MB/FDD×2/86	イオシス
PC-9821As2/U7W	19,800円	無	無	無	無	3	SX-33/5.6MB/170MB/FM.PCM	OTTO
PC-9821Ce2/S2	19,800円	有	無	無	有	3	"486SX-25/6MB/160MB/CDD/15""CRT"	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb/2	18,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/6MB/200MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/C9W	18,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/16MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/R	18,800円	無	無	無	有	3	6MB/40MB/モノクロ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA3/U2	17,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9801BX2/U7	17,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/3.6MB/FDD×1/120MB	イオシス
PC-9821Ce/S2	17,800円	無	無	無	有	3	"486SX-25/6MB/120MB/CDD/15""CRT"	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/U2	15,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6MB/FDD×2/86	イオシス
PC-9801BX/U2	14,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9801FA5	14,800円	無	無	無	無	3	486SX-16/1.6MB/40MB/FDD×2/FM/SCSI I/F	イオシス
PC-9801BA/U2	14,800円	無	無	無	有	3	486DX2-40/10MB/250MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A	14,800円	無	無	無	有	3	2MB/120MB/モノクロ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	14,800円	無	無	無	有	3	2MB/0MB/モノクロ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U2	13,800円	無	無	無	無	3	"DX-33/3.6MB/3.5""×2/PCM/FM"	OTTO
PC-9821Xe/U7W	13,800円	無	無	無	有	3	486-33/6MB/210MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX2	12,800円	無	無	無	無	3	286-12/640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801RX2(21)	12,800円	無	無	無	無	3	286-12/FDD×2	イオシス
PC-9821As2/u2	12,800円	無	無	無	有	3	486-33/4MB/420MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	9,980円	無	無	無	無	3	"SX-33/5.6MB/210MB/3.5""FD"	OTTO
PC-9801FA/U2	9,800円	無	無	無	無	3	486SX-16/1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801DX/U2	9,800円	無	無	無	無	3	286-12/640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801UV11	9,800円	無	無	無	無	3	V30-10/640KB/FDD×2/FM/小型	イオシス
PC-486P	9,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/9.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-98RL2	9,800円	無	無	無	無	3	386DX-20 387DX-20(FPU)/1.6MB	イオシス

PC-9801DS2	9,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/FDD×2/FM	イオシス
PC-9821As2/U7	9,800円	無	無	無	有	3	486-33/10MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2/U7	8,800円	無	無	無	有	3	486SX-25/12MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U7	8,800円	無	無	無	有	3	2MB/100MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FX/U2	6,800円	無	無	無	無	3	386SX-12/1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801DS/U2	6,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801VM11	6,800円	無	無	無	有	3	640KB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	6,000円	無	無	無	無	3	286-10/FDD×2	イオシス
PC-9801VM21	6,000円	無	無	無	無	3	V30-10/FDD×2	イオシス

EPSON

PC-486NAUX2HW	21,800円	無	無	無	有	3	10MB/260MB	ユニオンコンピューターネットワーク

沖電気

Station5133/DX	35,800円	無	無	無	有	3	P133/32MB/1GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

Commodore

Max-04	9,800円	有	無	無	無	3	完動/マックスマシーン/ソフト2本	イオシス

COMPAQ

ARMADA 1500C(386337-294)	194,800円	有	有	有	有	1	"C300/32MB/4GB/24×CD/12.1""TFT(800)"	OTTO
DESKPRO EN6400(178932-292)	119,800円	有	有	有	有	1	PII400/64MB/6.4GB/24×CD/100TX	OTTO
DESKPRO EP6350/6.4/CDS/W US(166750-002)	89,800円	有	有	有	有	1	PII350/64MB/6.4GB/24×CD/Win95(英語版)	OTTO
DESKPRO2000 6233x/2100	59,800円	有	有	有	有	1	PII233/32MB/2.1GB/CD(英語版)	OTTO
PROLIANT STORAGE SYSTEM(272904-001)	49,800円	有	有	有	有	1		OTTO
SCSI STORAGE EXPANDER	39,800円	有	有	有	有	1		OTTO
Prolinea590/4M630CDS	37,800円	無	無	無	無	3	P90/16MB/600MB/4×CD/VRAM 1MB/音源	イオシス
ProSignia 3080	19,800円	無	無	無	無	3	DX2-66	OTTO
PROLINEA 4/100 525	13,800円	無	無	無	無	3	"486DX4-100/8MB/525MB/3.5""×1"	OTTO

SHARP

X68000 XVI	70,000円	有	無	無	有	3	2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000 エキスパート	33,000円	有	無	無	有	3	2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000 PRO	"16,800円"	有	無	無	有	3	2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

PCV-S500TU7	"169,000円"	有	無	有	有	3	"PII266/64MB/4.3GB/24×CD/56K/17""	マイコンショップ川口

PCV-T700MR	149,000円	無	無	無	無	3	"PII266/32MB/4.3GB/33.6K/17""/Windows95"	マイコンショップ川口
PCV-S500	119,000円	無	無	無	無	3	PII266/64MB/4.3GB/24×CD/56K/モニタなし	マイコンショップ川口
HB-FAXV	24,800円	有	無	有	有	3	MSX2+	情報ハウス
HB-F1XV	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2+	イオシス

DEC

CEREBRIS-FX5200M	79,800円	無	無	無	無	3	MMXP200/32MB/2GB/8×CD/VRAM 2MB	イオシス
CELEBRIS GL5133ST	39,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.3GB/4×CD	OTTO
CEREBRIS-590(832WW)	28,000円	無	無	無	無	3	P90/16MB/520MB/VRAM 2MB/100BASE-TX/T	イオシス
FR-748JA-WF	13,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/8MB/340MB	OTTO
GXMT5166	47,800円	無	無	無	無	3	P166/32MB/2GB/4×CD	OTTO

DELL

OptiPlex GXi5133	39,800円	無	無	無	無	3	P133/32MB/2.1GB/8×CD/LAN	OTTO
Optpiex XM5100	25,800円	無	無	無	有	3	P100/24MB/540MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
SP5D60LP8HF	19,800円	無	無	無	有	3	P60/16MB/500MB/CD(SCSI)+SCSI I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

satellite2520CDT(PAS252JD)	194,800円	有	有	有	有	1	"K6-2-300/64MB/4.3GB/24×CD/12.1""TFT(800)	OTTO
Dynabook750CDT/5.1	189,000円	有	無	有	有	3	"MP233/32MB/5.1GB/20×CD/13.3""TFT"	マイコンショップ川口
DynabookSatellite2510CDTA	189,000円	無	無	無	無	3	"MP266/64MB/4.3GB/24×CD/56K/12.1""TFT"	マイコンショップ川口
DynabookSatellite315CDT/2.1	168,000円	有	無	無	有	3	"MP200/32MB/2.1GB/16×CD/12.1""TFT"	マイコンショップ川口
satellite2520CDS(PAS252JB)	159,800円	有	有	有	有	1	"K6-2-300/32MB/4.3GB/24×CD/13""DSTN(800)	OTTO
DynabookPORTEGE660CDT/1.4	129,800円	無	無	無	有	3	"P150/16MB/1.44GB/10×CD/28.8K/11.3""TFT	マイコンショップ川口
LibrettoSS1010CT(PAL101JA)	124,800円	有	有	有	有	1	"MMX233/64MB/2.1GB/6.1""TFT(VGA)/Win98"	OTTO
LibrettoモバイルパックIII	122,800円	有	有	有	有	1	"MMX133/32MB/2.1GB/6.1""TFT(VGA)/USB/FDD	OTTO
DynabookSatellite300CDS	119,800円	有	無	有	有	3	"MP166/32MB/2.1GB/16×CD/12.1""DSTN	マイコンショップ川口
LibrettoSS1000CTA(PAL100JB)	109,800円	有	有	有	有	1	"MMX166/32MB/2.1GB/6.1""TFT(VGA)/Win95"	OTTO
satellite200CS/810	47,800円	無	無	無	有	3	P100/8MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
DynabookGT475(051CT/W)	29,800円	無	無	無	無	3	"486DX4-75/16MB/520MB/10.4""TFT"	マイコンショップ川口
J-3100PV2	10,800円	無	無	無	有	3	486-100/16MB/700MB	ユニオンコンピューターネットワーク

日本ヒューレットパッカード

D6563A803	99,800円	有	有	有	有	1	PII333/64MB/4.3GB/32×CD/LAN/Win95	OTTO
D6543A802	89,800円	有	有	有	有	1	C333/64MB/4.3GB/32×CD/LAN/Win98	OTTO
D6544A801	89,800円	有	有	有	有	1	C333/64MB/4.3GB/32×CD/LAN/Win95	OTTO

Panasonic

A1-F	15,800円	有	無	無	有	3	MSX2	ユニオンコンピューターネットワーク

日立

Flora270(5NH03-JE5LA3)	179,800円	有	有	有	有	1	"MMX266/32MB/4.0GB/24×CD/12.1""TFT/100TX	OTTO
FLORA220(PC1NP1-E2A215110)	159,800円	有	有	有	有	1	"MMX266/64MB/3.2GB/10.4""TFT(800)/Win98"	OTTO
PC-5DL02-YD5MB	119,800円	有	有	有	有	1	"MMX166/32MB/2GB/20×CD/12.1""TFT(800)	OTTO
PCI-PR330H16A	108,000円	有	無	有	有	3	"MP166/32MB/3.2GB/10×CD/33.6K/15.1""STN"	マイコンショップ川口
FLORA330(5DC02-YD0MA)	64,800円	有	有	有	有	1	MMX166/32MB/3.2GB/20×CD/100TX/Win95	OTTO
FLORA1010NE	49,800円	無	無	無	無	3	P75/40MB/500MB/FDD×1/DSTNカラー/音源	イオシス
PC-5DMO1-E82MO	41,800円	無	無	無	有	3	P133/80MB/1GB+1GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-5DS02-E90-L5	39,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.6GB/4×CD/10BASE-T	OTTO

富士通

FMVS83571	189,800円	有	有	有	有	1	PII350/64MB/6.4GB/32×CD/56K/Win98/J.L	OTTO
FMVS83371	169,800円	有	有	有	有	1	"C333/64MB/6.4GB/32×CD/56K/17""CRT/98JW"	OTTO
FMVC93553	167,800円	有	有	有	有	1	"K6-350/64MB/6.4GB/24×CD/56K/15""CRT	OTTO
FMVT42673	149,000円	無	無	無	無	3	"PII266/32MB/4.3GB/24×CD/56K/17"""	マイコンショップ川口
FMVM93653	139,800円	有	無	無	有	3	"C366/64MB/6.4GB/32×CD/56K/15"""	マイコンショップ川口
FMV-5166NU8W	132,000円	有	無	無	有	3	MMX166/32MB/2GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVS3203	118,000円	有	無	有	有	3	"MP200/32MB/3.2GB/16×CD/33.6K/17"""	マイコンショップ川口
FMVS52051	108,000円	無	無	無	無	3	"MP200/32MB/3.2GB/24×CD/56K/15"""	マイコンショップ川口
FMVS31671	108,000円	有	無	有	有	3	"MP166/32MB/2.6GB/16×CD/33.6K/17"""	マイコンショップ川口
DESKPOWER SE(FMV-5120)	74,800円	無	無	無	無	3	P120/16MB/1GB/4×CD/28.8K/VRAM 2MB	イオシス
FMV5166T3(1.6GCA)	39,800円	無	無	無	無	3	P166/16MB/1.6GB/4×CD/Windows3.1	マイコンショップ川口
FMV5133D7	39,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/3.2GB/6×CD/USB/LAN	OTTO
FMV43NT2C1	29,800円	無	無	無	無	3	"SX-33/4MB/170MB/10.4""TFT"	OTTO
FMV-590DEGC	29,800円	無	無	無	有	3	P90/40MB/540MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNS(UX-20)	27,000円	有	無	無	有	3	ディスプレイと一体型	情報ハウス
FMV5100D6	24,800円	無	無	無	無	3	P100/16MB/3.2GB/6×CD	OTTO
FMV43NS1C1	19,800円	無	無	無	無	3	"486SX-33/4MB/170MB/PCMCIA/9.4""STN"	OTTO
FMV-499D3D3S2	13,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/8MB/420MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

松下電器

CF-C33EJ8C	199,800円	有	有	有	有	1	"MMX266/96MB/4.3GB/8.4""TFT(800)/56K/CCD	OTTO
CF-C33EJ8K	194,800円	有	有	有	有	1	"MMX266/96MB/4.3GB/8.4""TFT(800)/56K/携帯IF	OTTO
CF-V21P	9,980円	無	無	無	無	3	"486DX2-50/4MB/200MB/10.4""TFT"	OTTO

三菱電機

APRICOT LS550	45,800円	無	無	無	有	3	P166/32MB/1.7GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

RICOH

5523-S14	19,800円	無	無	無	無	3	"386SX-16/2MB/40MB/3.5""×1/9.5""16階調"	OTTO

CD-ROMドライブ

オムロン

ME3314B	5,000円	有	無	有	有	3	33600bpsモデム	情報ハウス

SONY

HBI-1200	5,000円	有	無	無	無	3	MSX用モデム	情報ハウス

Panasonic

FS-CM1	5,000円	有	無	無	無	3	MSX用モデム	情報ハウス

Panasonic

FMVS31671	108,000円	有	無	無	有	3	MP166/32MB/2.6GB/16×CD/33.6K/17""	マイコンショップ川口

アイ・オー・データ機器

HDVS-U2.1G	22,800円	無	無	無	無	3	UitraSCSI 2GB/PC-98(Cバス)用I/Fつき	イオシス

NEC

内蔵SCSI 40MB	4,800円	無	無	無	無	3	DA・RA21・DS・RX・RL用内蔵	イオシス

緑電子

VESPER V3-1060	17,800円	無	無	無	無	3	SCSI 1GB/PC-98(Cバス)用I/Fつき	イオシス

FDD

NEC

外付8インチFDD2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
外付5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス
外付3.5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス

SONY

HBD-F1	12,800円	無	無	無	無	3	MSX用ドライブ	情報ハウス

CD-ROM

アイ・オー・データ機器

CDV-AB40T	12,800円	無	無	無	無	3	内蔵40倍速CD-ROM/ATAPI/9821・98NX・AT対応	イオシス

NEC

純正2倍速CD-ROM	7,800円	無	無	無	無	3	ファイルベイ内蔵用/ケーブル別売	イオシス

Panasonic

LKRC-832TZ	9,000円	有	無	有	有	3	32倍速/IDE	情報ハウス

TEAC

CD-R624SKA/B	44,800円	有	有	有	有	1	6×WRITE/24×READ/CD-R/SCSI内蔵用	イオシス

Caravelle

RW-4416FSB/KII	42,800円	有	有	有	有	1	4×WRITE/CD-RW/SCSI内蔵	イオシス

モニタ・ディスプレイ

IBM

2414-A07	24,800円	無	無	無	無	3	"17""/640×480~1024×768/3列15P"	イオシス
5574-N15	19,800円	無	無	無	無	3	"15""/640×480~1024×768/3列15P"	イオシス
6553-503	15,800円	無	無	無	無	3	"15""/640×480~1024×768/3列15P/トリニトロン管"	イオシス

飯山電機

MF8617	37,800円	無	無	無	無	3	"17""/640×400~1280×1204/2列15P/5BNC	イオシス

NEC

PC-KM174	32,800円	無	無	無	無	3	"17""/640X400~1024X768/3列15P/BNC端子	イオシス
PC-KM171	28,800円	無	無	無	無	3	"17""/640X400~1024X768/2列15P/PC98対応"	イオシス
PC-KM174	26,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153R	19,800円	無	無	無	無	3	"15""/640X400~1024X768/2列15P/PC98対応"	イオシス
PC-KM153R	17,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2付属モニタ	15,800円	無	無	無	無	3	"15""/640X400~1024X768/2列15P/PC98対応"	イオシス
PC-KD1522	14,000円	有	無	有	有	3	FM-TOWNSでも使用可	情報ハウス
PC-KM151	13,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
COMPAQ								
171FS	24,800円	無	無	無	無	3	"17""/640X480~1024X768/3列15P"	イオシス
SONY								
CPD-15SF8	25,800円	無	無	無	無	3	"15""/640X400~1024X768/3列15P/トリニトロン管"	イオシス
CPS-14F1	18,000円	有	無	有	有	3	MSX用ディスプレイ	情報ハウス
NANAO								
FlexScanF557	37,800円	無	無	無	無	3	"17""/640X480~1280X1024/3列/5BNC"	イオシス
ビクター								
GD-M15	14,800円	無	無	無	有	3	HC-90/95専用/ケーブル付	情報ハウス
日立								
DC3576	37,800円	無	無	無	無	3	"17""/640X480~1024X768/3列15P"	イオシス
CM1587MJ	19,800円	有	有	有	有	3	"15""マイコンプリセット付/24.5K~/PC98・DOS/V・Mac"	OTTO
富士通								
FMVDPS972	34,800円	無	無	無	無	3	"17""/640X480~1024X768/3列15P/スピーカー内蔵"	イオシス
FMVDP972A	34,800円	無	無	無	無	3	"17""/640X480~1024X768/3列15P/5BNC"	イオシス
三菱電機								
RD17G2	42,800円	無	無	無	無	3	"17""/640X400~1280X1204/3列15P/5BNC	イオシス
RD-15M	17,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ/ダイヤモンドトロン	ユニオンコンピューターネットワーク

プリンタ

EPSON								
MJ-V700V2C	14,800円	有	無	有	有	3	インクリボンなし	情報ハウス
SHARP								
CZ-8PCI	12,000円	有	無	無	有	3	インクリボンあり	情報ハウス
Panasonic								
FS-PCI	17,000円	有	無	有	無	3	インクリボンなし	情報ハウス

ODP/メモリ

ASCII								
MEM-768	7,000円	有	無	無	無	3	MSX増設RAM	情報ハウス

その他

ハギワラシスコム								
POINT PAD	5,000円	有	無	有	有	3	マウスに代わる入力/PC-98用	情報ハウス
Kansai								
TV-WATCHER	6,000円	有	無	有	有	3	ヘッドフォンのみなし	情報ハウス

「九十九電機」の新店舗が名古屋駅前にオープン！

パソコン専門店としておなじみの九十九電機が4月24日，名古屋駅前エリアに「ツクモ名駅店（めいえきてん）」をオープン。

「ツクモ名駅店」では，パソコン本体，周辺機器などはもちろん，DOS/Vパーツの品揃え・販売にも力を入れています（地下1階がオールパーツフロア）。ゴールデンウィークには，無料の「親子パソコン組立てセミナー」も開催されました。

また「ツクモ名駅店」のみでの試みとして，「ポイントカード」を導入。購入金額に応じてカードにポイントを加算，還元するシステムです。5月31日までは5%分のポイント還元となっていますので，今がチャンス！

「ツクモ名駅店」
名古屋市中村区名駅南1-24-30　名古屋三井ビル本館1F・B1（笹島交差点南東角，名駅より徒歩5分）TEL.052-561-0599
営業時間：10:30～19:30　年中無休

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041
東京都千代田区神田須田町2-2 ITCビル4F TEL03-5256-5001

■情報ハウス：〒228-0024
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307 TEL0462-57-1605

■マイコンショップ川口：〒332-0012
埼玉県川口市本町2-6-25 TEL048-222-8655

■イオシス：〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13 TEL06-631-6695

■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005
大阪市浪速区日本橋4-15-23 TEL06-644-0554

プログラマーとして活躍している先輩を直撃！

クリエイター・インタビュー



インターネット麻雀ゲーム『東風荘』で一躍有名に！

東（あずま）さん

中学の頃は，ベーマガに掲載のプログラムを改造して遊んでいました。ずいぶん知識が身につきましたよ。

このコーナーは，現在，フリーソフト制作などの分野で活躍されているプログラマーのかたがたに，インターネットを通じてインタビューし，プログラマーとしての心構えや，ご自身のエピソードなどを語っていただくものです。将来プログラマーを目指しているみなさんには，非常にタメになる内容です。応援よろしくお願いします。

(TEXT&INTERVIEWER Hideto Hayashi)

東さんPROFILE	
代表作	東風荘
年齢	？？歳
住所	千葉県
職業	プログラマー
趣味	ゲーム，麻雀
開発環境	カスタムATマシン

「やりたいことをやる」のが成功の秘訣

―東さんはフリーのプログラマーをされているそうですが，お仕事はご自宅ですよね？　読者のみなさんも気になっていると思うので，開発用に使ってるパソコンのスペックをお聞きしたいんですが。

東：ええと，開発用はPentium／200MHzをのせてます。RAM64MB，HDD6.4Gというカンジですか。本当はRAMを増設したいんですが，安定した環境を壊すのは怖いので今のところはこれで。

―なるほど。最も得意なプログラミング言語はなんでしょう？

東：「C++」です。

―プログラミングに関して，専門教育を受けたご経験は？

東：全部独学です。ただ，ソフトウエアの会社で3年間働いているときに勉強させていただいたというのはありますね。

―そうですか。では，わずか3年でフリーに転向されたんですか？

東：いえ，会社を辞めたあとは，2，3年バイト生活してました（笑）。その当時に，たしかPCVANで知り合った友人に仕事を紹介されまして。気がついたらフリーのプログラマーに（笑）。

―それは興味深い経緯ですね。

東：当時は，プログラマー・グループみたいな組織を作って意見交換してたんです。そのときにメンバーから教えてもらったと記憶しています

―では，プログラマーになろうと思われたきっかけは？

東：うーん。単純にプログラミングが好きだっただけだと思います。ベーマガも創刊当時から読んでましたよ。昔はベーマガに掲載されているゲームのソースを打ち込んで，自分でいろいろ改造したりして遊んでました。それで，ずいぶん知識が身についたと思います。

―なるほど。プログラミングを始めたのも，そのころですか？

東：そうですね。たぶん中学生くらいだったと思います。「MZ-80B」とかいうシャープのパソコンが好きでした。

―おお，懐かしいですねぇ。はじめて触れたパソコンも「MZ80」ですか？

東：いや，NECの「PC-8001」かな。最初に購入したパソコンはシャープの「X1」です。

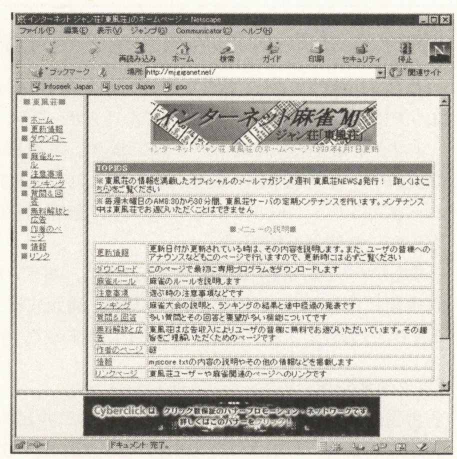
―私も「X1」でした。当時はやはり，テープ・ドライブで？

東：最初はテープですね（笑）。すぐにFDDを買いましたが。

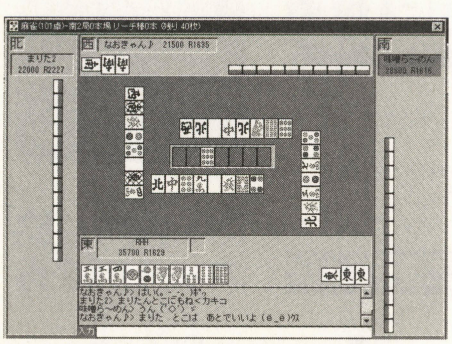
―リッチですねぇ。まだ，かなり高価だったんじゃないですか？

東：10万円以上した記憶があります。

―今では考えられない価格設定ですよね。私なんか『XANADU』というゲームをプレイするのに，起動時間で20分も

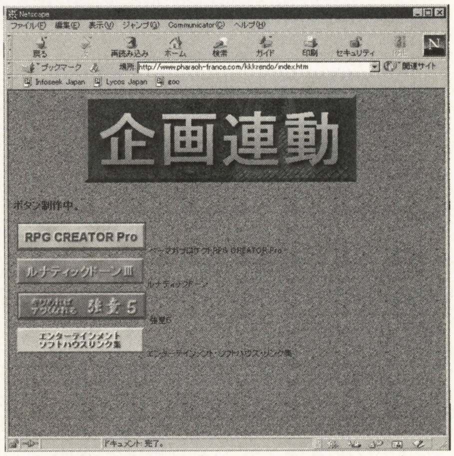


▲東さんご本人が運営しているオフィシャル・サイト。最新版のダウンロードもここからできる。現在，広告募集中とのこと



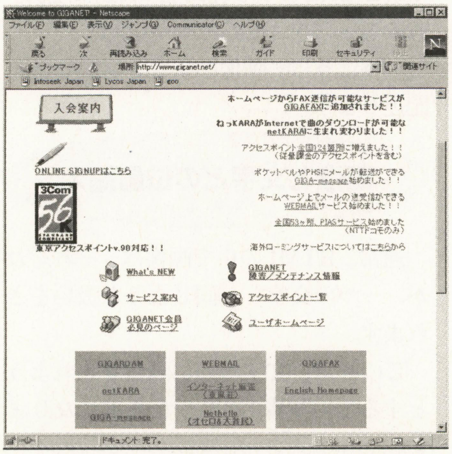
▲現在では絶大な人気を誇る『東風荘』も当初はかなり苦労が多かった様子。優秀なコンテンツを作るには地道な努力がかかせない

待たされた記憶があります（笑）。
東：おお『XANADU』ですか。私もかなりプレイしましたよ。
—当時は家にパソコンがあるなんていうのはけっこう珍しかったですから，友人が我が家に日替わりで遊びに来て，プレイしてましたが（笑）。
東：私もパソコンを買う前は，ショップの店頭でパソコンをいじってましたね。
—ああ，それは私もやりました（笑）。
東：最近では，そういう光景も，すっかり見かけなくなりましたね。
—そうですね。今では，家にパソコンがあるというのも，かなり一般的ですしね。良い時代になったものです。
東：たしかに（笑）。
—さて，質問がすこしさかのぼってしまうんですが，最初にご自分で作ったプログラムは，覚えてらっしゃいますか？
東：うーん，なんだったかな。鳩の競争の管理プログラムかな？
—それは，おいくつぐらいのときに？
東：15歳くらいだと思います。友達のおやじさんに頼まれまして（笑）。
—なるほど。本格的にプログラマーを目指したのも，そのころですか？
東：うーん，その後にアルバイト雑誌でソフトウエアの会社を見つけて，運良く入れたのがきっかけですかね。もともと，仕事としては意識してなかったですから。
—さて，質問を「東風荘」関連に移しますが…。「東風荘」を作ろうと思われたきっかけは？
東：ああ，それはよく聞かれるんですが，PCVANの「Joyntnet」という麻雀にハマりすぎたのがきっかけですね。1か月の使用料が4，5万くらいになってしまって……（笑）。
—それはスゴイ。それで無料のネット雀荘を……というカンジですか。
東：そうですね。知り合いの会社のかたにインターネット回線を使わせてもらえたんで，これ幸いと（笑）。今はビジネス・ネットワーク・テレコムさんと共同運営ですが。
—共同運営に至る経緯というのは？
東：当時，東風荘のホームページに提携先募集みたいなことを書いていたんですが，それで先方からメールが届きまして。「広告収入で運営し，ユーザーには無償で公開する」という趣旨に賛同して，共同運営していくことにしました。
—「東風荘」を運営していくうえで一番苦労なさった点はどこでしょう？
東：うーん。少ない資源の中でユーザー数の増加へ対応していくことですかね。
—プログラミング的には，さほど苦労はなかったですか？
東：いやぁ，それはいくらでもありますよ。原因不明のバグがとれずにウンウン悩んだり（笑）。
—それを解決する独自の方法論は？
東：ズバリ，寝ることです（笑）。夢の中で原因が解決するなんてこともにありますし…。疲れてくると変なところを直して，さらにひどい状況になったり……なんてこともよくありますからね。
—では最後に，クリエイターを目指す後輩達へ，なにか助言をお願いします。
東：「やりたいことをやる」ですかね。
—興味を持ったら，とことんやれと？
東：そうですね。仕事としては別ですが，自分のやりたくないことをやっても，出来た物は結局たいしたものにはならないと思います。
—なるほど。今日は貴重なご意見をありがとうございました。
東：いえいえ。おつかれさまでした。



▲今月号148ページの「VERSUS」というコーナーでは『東風荘』を使った麻雀大会の参加者も募集している

東風荘ホームページ　http://mj.giganet.net/



▲『東風荘』の運営には「GIGANET」でも有名な，ビジネス・ネットワーク・テレコム社が参加している

◆ お便り募集 ◆

このコーナーではお便りを募集しています。自分が愛用しているツールの作者に，ぜひインタビューしてほしいというような要望から，くわしい質問内容まで，なんでも結構です。どしどしお便りください。

また，このコーナーのインタビューに応じていただけるプログラマーのかたも同時に募集しています。ベーマガとのかかわりがあると，なおうれしいです（プログラムを投稿したことがあるなど）。代表作を明記したうえで，以下の宛先までお送りください。応募は，郵送でもE-Mailでも受け付けています。

▼

〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「クリエイター・インタビュー」係
Mail to：rhh@alles.or.jp



めざせ！ホームページ開設 もっと教えてやまかん先生

講義その6 画像表示のいろいろ

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

HTMLは，文章に画像を貼り付けることができるというのも特徴の一つです。今回は，画像表示の方法と，そのオプションについていろいろ紹介してみたいと思います。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

画像はこうやって表示する

HTMLで画像を表示するには，<IMG>タグを使います。一番簡単な<IMG>タグの使いかたとしては，

<IMG SRC="画像のファイル名" ALT="画像の代替文">

と，たったこれだけで画像を表示することができるのです（**写真1**）。

ALTの部分は，なくても画像を表示できるのですが，画像を表示しないブラウザにはとても重要なので，適切な文章を書くようにしましょう。

このALTをはじめとして，<IMG>タグには結構いろいろなオプションがあります。なかには必要でないものもありますが，知っておいたほうが何かと便利かもしれません。では，それら画像表示のための<IMG>タグ・オプションを紹介してみることにします。

大きさは指定したほうがいいの？

<IMG>タグで画像を表示する場合，何も指定しなければ，原寸（元の大きさ）のまま画像を表示しますが，WIDTHとHEIGHTという，縦横の大きさを指定した場合，その大きさに画像を拡大・縮小して表示させることができます。

ですが，たとえ原寸で表示する場合でも，大きさを指定することでちょっといいことがあります。それは何かというと，ページが表示されるまでの時間が若干高速になるということです。

というのも大きさ指定のない場合，ブラウザが画像ファイルを読み込むまでは大きさがわからないため，それまでページを表示できないか，もしくはサイズが確定するたびに全体を描きなおす必要があります。

あらかじめHTML中で大きさを指定しておけば，このようなことがなく，結果的に表示が高速になるというわけです（**第1図**）。

ですから，できるだけ画像の大きさは指定しておいたほうがいいでしょう。たとえば，横50ドット，縦100ドットの画像を表示するならば，

<IMG SRC="ファイル名" ALT="説明" WIDTH="50" HEIGHT="100">

というように，画像の大きさと同じ値を記述します。

画像と文字との位置揃え

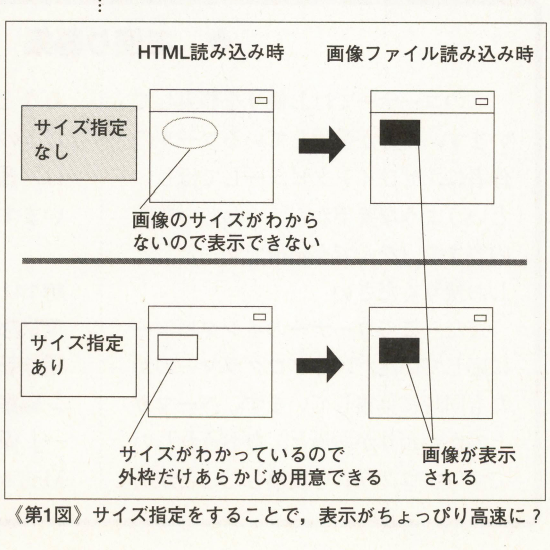
通常，HTMLの中で画像は，それぞれが「一つの文字」と同じような扱いをされます。

このため，文字の間に画像を入れようとすると，**写真2**のような表示になります。

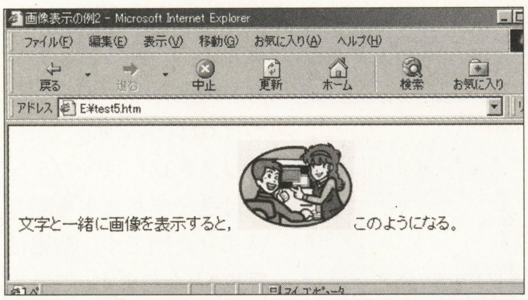
この場合，文字と画像とは，一番下の部分を同じ高さに揃えて表示しているの



《写真1》画像を単純に表示させるだけなら，とても簡単



《第1図》サイズ指定をすることで，表示がちょっぴり高速に？



《写真2》通常，画像と文字の下端が同じ高さになるように表示される

ですが，これを上や中央に指定することができます。これはALIGNというオプションで指定します。

上で揃えるならば，

ALIGN="TOP"

中央で揃えるならば

ALIGN="MIDDLE"

と記述します。また

ALIGN="BOTTOM"

と記述することで下揃え（書かないのと一緒）となります。

文字と画像の大きさが一緒ならばさほど関係ないのですが，多くの場合，大きさはちがいますので（画像のほうが大きいことが多い？），表示に差がでてきます。

文字と画像の大きさを変えてどう表示されるかを，**リスト1**のようなサンプルで試してみましょう。いかがですか？結果は**写真3**のようになるはずです。

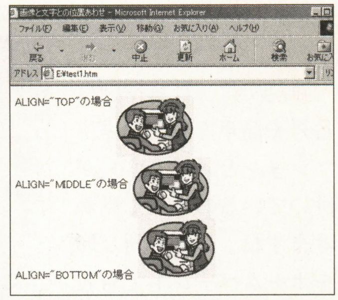
《リスト1》文字と画像の位置揃え例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>画像と文字との位置あわせ</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P>
ALIGN="TOP"の場合
<IMG SRC="./test.gif" ALT="画像例"
ALIGN="TOP" WIDTH="100"
HEIGHT="100"><BR>

ALIGN="MIDDLE"の場合
<IMG SRC="./test.gif" ALT="画像例"
ALIGN="MIDDLE" WIDTH="100"
HEIGHT="100"><BR>

ALIGN="BOTTOM"の場合
<IMG SRC="./test.gif" ALT="画像例"
ALIGN="BOTTOM" WIDTH="100"
HEIGHT="100"><BR>
</P>

</BODY>
</HTML>
```



《写真3》ALIGN指定で，高さの基準位置を変更することができる

雑誌のようなレイアウトを目指す

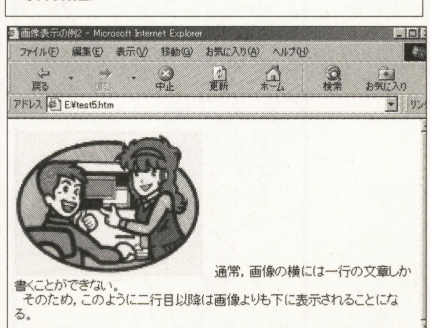
ALIGNで上下を揃えられるようになりましたね。ここで注意してもらいたいのが，**写真4**のような場合です。大きな画像の横に文字を表示した場合，文字が1行しか表示されないので，画像の横が大幅に空いてしまいます。

ベーマガの誌面を見ても明らかですが，雑誌など，普通ならスペースを空けずに文字を詰めこみますよね。ホームページでもこのようにできないのでしょうか？

これは，テキストの回り込みと言い，ALIGNオプションの別の使いかたで可能となります。

《リスト2》テキストを回り込ませる例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>文字の回り込み</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H3>雑誌のようなレイアウトを目指す</H3>
<P>
<IMG SRC="test2.gif" WIDTH="110"
HEIGHT="80" ALIGN="LEFT">
（テキスト中略）<BR>
<IMG SRC="test3.gif" WIDTH="100"
HEIGHT="120" ALIGN="RIGHT">
（テキスト中略）<BR>
</P>
</BODY>
</HTML>
```



《写真4》大きな画像の横に文章を書こうとしても，1行しか表示されない

例えば右に画像を置いてテキストを回り込ませるには，

<IMG ALIGN="RIGHT">

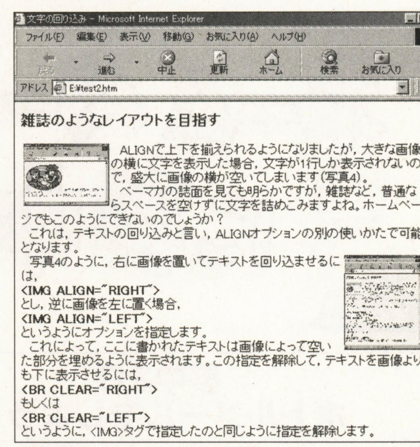
とし，逆に画像を左に置く場合，

<IMG ALIGN="LEFT">

というようにオプションを指定します。

これにより，書かれたテキストは画像によって空いた部分を埋めるように表示されるわけです。この指定を解除して，テキストを画像よりも下に表示させたい場合は，

<BR CLEAR="RIGHT">



《写真5》テキストの回り込みをさせたところ。スペースを有効に使える

《リスト3》キャプション付きでテキストを回り込ませた例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>文字の回り込み2</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H3>雑誌のようなレイアウトを目指す</H3>
<P>
<TABLE ALIGN="LEFT" WIDTH="110">
<TR><TD>
<IMG SRC="test2.gif" WIDTH="110"
HEIGHT="80" ALIGN="LEFT">
</TD></TR>
<TR><TD>
<FONT SIZE="-2">《写真4》普通に画像を表
示すると，横に1行しか文字が入らない
</FONT><BR>
</TD></TR>
</TABLE>
（テキスト中略）
<TABLE ALIGN="RIGHT" WIDTH="100">
<TR><TD>
<IMG SRC="test3.gif" WIDTH="100"
HEIGHT="120" ALIGN="RIGHT">
</TD></TR>
<TR><TD>
<FONT SIZE="-2">《写真5》テキストの回り
込みをさせた例</FONT><BR>
</TD></TR>
</TABLE>
（テキスト中略）
</P>
</BODY>
</HTML>
```

もしくは

<BR CLEAR="LEFT">

というように，<IMG>タグと同じように指定を解除します。

テキストの回り込みの例を，**リスト2**に示します。これなら画像の横のスペースを有効に使えますね（**写真5**）。

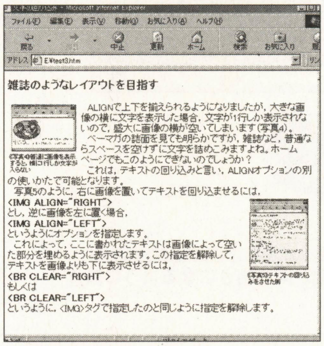
画像の説明を入れたい？

テキストの回り込みのついでに，さらに雑誌ぽい（？）レイアウトをしてみましょう。

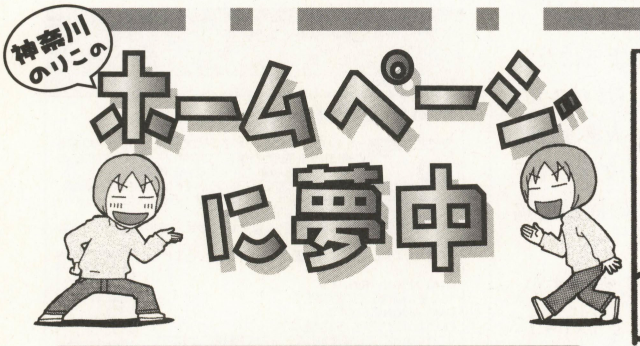
雑誌では，写真や図に番号や簡単な説明（キャプションといいます）が付いているのをよく見かけますね。これと同じ形をホームページ上でも表示してみましょう。

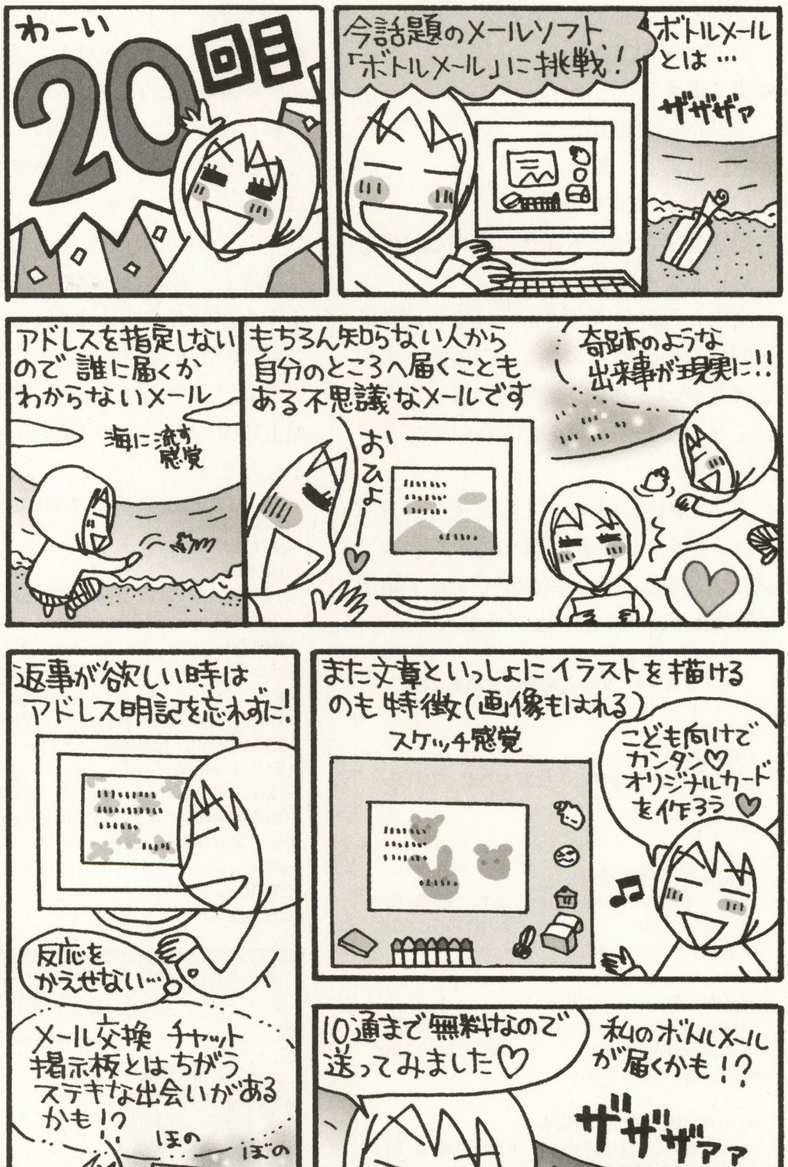
このような形は，画像とそのキャプションを<TABLE>タグで囲み，<TABLE>タグにテキストの回り込みをさせるALIGNオプションをつければOKです。

リスト3が，キャプション付きでテキストを回り込ませた例です。結果は**写真6**となります。こうやって画像を表示させると，ずいぶん印象も変わるのではないでしょうか。



《写真6》画像にキャプションを付けて表示している





夢中20 ボトルメールをしよう！

見渡すかぎり海の広がる孤島（？）で誰に届くかわからない手紙を瓶につめて流したり，誰かが書いたメールが流れ着いたりするわけですが，これがなかなか奥が深い（奥の深さはマンガ参照）。

どこかで自分の書いたボトルメールを運命的に拾う人がいる....と考えるだけで，わくわくしてしまうのは私だけでしょーか？

今も何通かメールを流しているのですが，このマンガをみなさんが読む頃にも何通か小瓶を流しておきますので，ぜひ拾っていただきたいです(^^)。

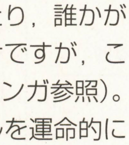


▲ボトルメールの画面。海岸にボトルが転がっていたら，新しいボトルメールが流れ着いたということ。ボトルをクリックしてみよう！

ボトルメールのホームページ
http://www.kids.recruit.co.jp/bmail/

作者紹介　神奈川のりこ

3月に行われた「東京ゲームショー」で，『FFⅧ』の「サボテンダー」人形をゲットできず，くやしがることしきり。あれ？神奈川さんはセガ派でしたよね。



神奈川さんのホームページ『神奈川本舗』
http://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawa/

パソコン・ビギナー必見!!

電・脳・用・語・小・辞・典

ベーマガ編集部謹製

Supervise/Hideto Hayashi
mailto:rhh@alles.or.jp

PC……パソコン用語
NT……ネットワーク関連用語
G……ゲーム用語

[ハ行]

FAQ (Frequently Asked Question)
PC

ユーザーから頻繁に質問される問題に対し，解答をあらかじめ用意しておき，それらを編纂したもの。

バーチャルリアリティ (Virtual Reality)
PC G

仮想現実を意味する広義な語。この語のとらえかたはさまざまで，特殊なデバイスを使用し人間の五感に直接働きかけるようなものから，CGなどを利用して，物体の動きを再現したものまでを指すこともある。

パームレスト (Palm Rest)
PC

キーボードからキー入力を行う際に，手を乗せて休ませるための補助機具。これによってタイピングによる手の疲労を緩和させることができる。

パーミッション (Permission)
PC NT

アクセス権，または単純に権利という意味を持つ語。原語的には「許可」という意味合いが強い。

パームトップ (Palm Top)
PC

手のひらに乗るようなサイズの小型コンピュータを指す語。キーボードの代替入力装置として，ペン型のデバイスが付属しているものが多く，画面に直接手書きするような感覚で指示を与える。「Palm」は「手のひら」の意。

倍クロック (Clock Doubling)
PC

CPU内部のクロックを，外部クロックと比較して倍の周波数で動作させる技術。Intelが開発したこの技術により，CPUの周辺回路は旧来のままに保持しつつ，CPUの処理速度を大幅に上昇させることが可能となった。

バイナリ (Binary)
PC

2進数を意味する語。同時に，2進数のみで構成されるデータ方式を指すこともある。例：バイナリ・ファイル（対語：テキスト・ファイル）

バグ (Bug)
PC

プログラムの欠陥部分。原語は「虫」の意。

バグフィックス (Bug Fix)
PC

プログラム中のバグを修正すること。ソフトウエアの欠陥を修正したものを「バグフィックス版」と呼んだりする。デバッグも同義語。

パケット (Packet)
PC NT

ネットワーク上でやり取りされるデータのかたまり。パケットのなかにはデータを送受信する際に用いられるさまざまな情報も同時に格納されている。

バス (Bus)
PC

コンピュータで用いるデバイス間で，データをやり取りするための経路。

バックボーン (Backbone)
PC NT

コンピュータ同士を接続したネットワーク上で通信経路の根幹を担う部分を指す語。原語は「背骨」の意。

バッチ (Batch)
PC

コンピュータに与える指示をあらかじめ登録しておき，連続して処理させること。例：バッチ・ファイル

パッチ (Patch)
PC

プログラムの一部分に修正を加えること。また，修正を行うためのファイルを指すこともある。原語は「あて布」の意。例：パッチを当てる

バッファーアンダーラン (Buffer Under Run)
PC

CD-Rなどへの書き込みを行う際に，PC本体からドライブへのデータ転送が間に合わない状態。この障害が発生すると，書き込みは中断され，書き込み中だったCD-Rメディアは，破壊された領域ができるため，使用不可能となる。

ハブ (Hub)
PC NT

LANなどを構築する際に10/100BASE-Tケーブルを集中的に接続し管理する装置。ハブの種類によってコンピュータを接続できる台数（ポート数）が異なる。

パラレル (Parallel Interface)
PC NT

複数のビット情報を同時に送受信することができる通信チャンネル。PCにおいては，プリンタ・ポートなどがこれにあたる。対語：シリアル

バルク (Bulk)
PC

OEMメーカーなどに一括して大量納入された製品を小売りにしたもの。製品自体は正規品となんら変わらないが，パッケージなどが省略されている分，安価となる。半面，その製品を供給しているメーカーからの保証は受けられないのが一般的である。原語的には「一括する」という意味。

ヒートシンク (Heat Sink)
PC

電子部品の放熱を補助するための装置。現在主流となっているCPUやVideoチップなどは消費電力が大きいため，それらに装着して使用することも多い。放熱ファンを併用することで，効果を高めることもできる。

ヒストリ (History)
PC

過去に入力された文字列を記録しておく機能。またはその履歴自体を指す。これによって，同一のファイルを再度使用するような場合には，直接ファイル名を入力するのではなく，ヒストリからファイル名を選択して実行するなど，操作を簡略化することができる。

ビデオRAM (VRAM : Video RAM)
PC

グラフィックス描画とディスプレイ表示を同時に行うことのできるメモリ。

ビルド (Build)
PC

ソース・プログラムをコンパイルし，実行プログラムを作成すること。

ファームウエア (Firmware)
PC NT

ROMに内蔵されたBIOSのようなハードウエアに組み込まれて動作するタイプのプログラムのこと。

ファイアウォール (Firewall)
PC NT

Intranetなどのローカル・ネットワークへの外部（Internetなど）からの不正アクセスを防止するために設けられた機能，または装置のこと。サーキットレベル・ゲイトウェイ，Proxy，パケット・フィルタなどによって構成されている。原語は「防火壁」の意。

ブート (Boot)
PC

コンピュータ・システムを起動すること。

ブックマーク (Bookmark)
PC NT

WWWに点在するホームページなどのURLを記録すること。またはそのファイル。

プライオリティ (Priority)
PC

マルチタスクOSにおけるプログラムの優先順位。プライオリティの高いプロセスほど，長い実行時間が与えられる。

フラッシュ・メモリ (Flash Memory)
PC

電気的な処理で書き換えを実現しているROM。システム本体の電源を切っても記録されたデータは保持されるが，書き換え回数には上限がある。

プラグイン (Plug-in Module)
PC

ソフトウエア本体が処理できない機能をサポートする拡張モジュール。これによって，ソフトウエアの機能を補助したり，新たな機能を付け加えたりと用途は豊富である。

プラッター (Platter)
PC

ハードディスク・ドライブに内蔵されている記録ディスクのこと。プラッターが3枚のハードディスクでは，3枚の金属製ディスクが格納されていることになる。

フリッカー (Flicker)
PC

ディスプレイのちらつきのこと。ディスプレイの描画に十分な速度が得られないと，人間の目にはちらつきとして見える。

プロトコル (Protocol)
PC NT

複数のコンピュータなどがデータを送受信する際の手順を定めた約束事。データ送受信を行おうとしているデバイスは，このプロトコルに従ってデバイスの初期化などを行う。

プロパティ (Property)
PC

ソフトウエアなどの設定を行う領域。プロパティを変更することで，そのソフトウエアの動作や属性を管理することができる。原語は「特性」の意。

ベンチマーク (Benchmark)
PC

ハードウエアやソフトウエアの性能を計測するためのプログラム。用途別にさまざまな種類がある。原語は「基準」の意。

ホスト (Host Computer)
PC NT

ネットワークにおいて，サービスを提供するコンピュータのこと。大型の汎用コンピュータを使用している場合に「ホスト」という名称が使われることが多い。スタンドアロンとしても使用できる高性能PCを利用した場合には「サーバ」と呼ばれる。

ボトルネック (Bottleneck)
PC

システム全体の性能を向上させるのに障害となる部分のこと。コンピュータシステムの一部分をアップグレードさせても，他の部分が足を引っ張り，システム全体としては性能の向上が見られない場合に，その障害となっている部位をボトルネックと呼ぶ。

今月のslang

このコーナーでは，毎月コンピュータ分野およびゲーム分野で用いられることの多いスラング（俗語）などを紹介していきます。

ぱそ (Personal Computer) PC

Personal Computerの略語である「パソコン」をさらに省略した語。単語を省略して呼ぶことが好きな日本人の特性を，如実に表したスラングである。PC初心者に愛好家が多い半面，なぜか上級者は，この語を毛嫌いするという興味深い傾向がある。

このコーナーでは，コンピュータ／ゲーム分野で用いられている専門用語のなかで，読者のみなさんが解説を希望する用語を広く募集しています。もし本誌を読んでいてわかりづらい語句など出てきましたら，遠慮なくご一報ください。次回は，「ま・マ行」をお送りする予定です。

情報の宛先▶ 〒141-8715 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「電脳用語小辞典」係
または，筆者アドレス，ベーマガHPからも投稿できます。
ベーマガHPのURL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

プログラムの疑問・質問にお答えします

PROGRAMMING GET & RUN

Visual Basic

TEXT&PROGRAMMING
山崎 寛

Q ある本の付録CD-ROM内に，『Visual Basic（以下VBと略）が入っていたので買ったら『Visual Basic Control Creation Edition SP2日本語版』でした。製品版とくらべて，どのくらい機能が落ちていますか。また，このツールでゲームは作れますか。

【愛知県安城市・ぷちますたぁ15歳】

A このVBは，“コントロール作成版”とも呼ばれています。これは，製品版とくらべて「単体のEXEを作ることができない」という点がもっとも大きな相違点です。

ですから，つねにVB上で動かすという条件つきならば，ゲームも含めて問題なく使うことができると思います。EXEファイルが作れないので，作成したゲームをVBを持っていない人にあげることはできません。

Q VB5.0のProfessional版を使っています。pictureboxで絵にマスクをかけて，絵の四角を見えないようにする方法を教えてください。

BitBlt関数だと思うのですが，くわしい使いかたがわかりません。

【愛知県江南市・K.T？歳】

A Windows APIの一つである“BitBlt”。昔のVB2.0のころは，BitBlt以外にピクチャの一部を転送する方法がなく，ゲームを作るにはどうしてもこのAPIを使う必要がありました。

ところが，VB4.0以降は似たような機能を持つメソッド“PaintPicture”ができたため，無理をしてBitBltを使わなくてもよくなったのです。もちろんVB4.0以降でもBitBltが使えるので，どちらを使うかは好き好きですが。

ということで，今回はBitBltを使うことを前提にして，キャラクターの透過表示の方法を説明することにしましょう。

基本的に，このような「キャラクターの重ね合わせ処理」は，以前に答えたN88-BASICやQBasicなどの方法と変わりありません。

まず，**第1図**を見てください。このように，キャラクター表示用と，マスク用の2種類のビットマップを用意します。そして，最初にマスクをAND演算で描き，キャラクターの形に黒く穴をあけ，続いてキャラクターをOR（またはXOR）演算で描きます。

APIを使用するには，必ず宣言を行わないとなりません。これは，毎回同じ文を書くだけですので，リストから部分的にコピーして使えばいいでしょう。

また，ANDなどの演算に使う数値も毎回同じものなので，CONST文で定数として定義したほうが楽になるでしょう。**リスト1**では，BitBltの宣言とともに，srccopy（普通の転送），srcinvert（XOR演算），srcand（AND演算）の3種類を定義しています。

そして**リスト2**が，キャラクターの重ね合わせ表示のサンプルの一部です。このプログラムを実行するには，フォームにpicture1～4の四つのピクチャーボックスを置き，それぞれのプロパティをつぎのように設定します。

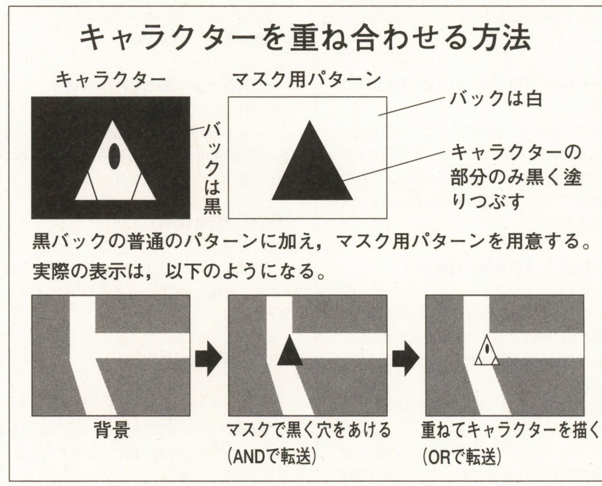
●BorderStyle=0

●AutoRedraw=true

●visible=false

また，picture1には動かすキャラクター，2にはそのマスクを，3には背景を定義しておきます。

この実行結果を，**写真1**に示します。



《第1図》マスク用パターンを作ることで，キャラクターの形が複雑でもキレイに表示することができる！

《リスト1》BitBlt使用のための宣言部のリスト（Visual Basic用）

```
Private Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal x As
Long, ByVal y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal
hSrcDC As Long, ByVal xSrc As Long, ByVal ySrc As Long, ByVal dwRop As Long)
As Long
Dim x, y As Integer

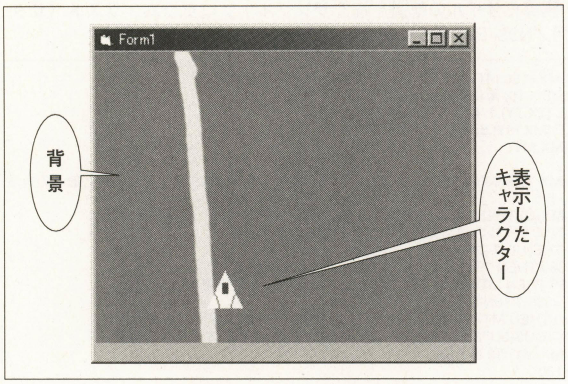
Const srccopy = &HCC0020
Const srcinvert = &H660046
Const srcand = &H8800C6
```

《リスト2》BitBltを使った重ね合わせのサンプル・プログラム・リスト（Visual Basic用）

```
Private Sub Timer1_Timer()
    '背景を転送
    ret = BitBlt(Picture4.hdc, 0, 0, 320, 240, Picture3.hdc, 0, 0, srccopy)
    'マスクをAND転送
    ret = BitBlt(Picture4.hdc, x, y, 32, 32, Picture2.hdc, 0, 0, srcand)
    'キャラクタをXOR転送
    ret = BitBlt(Picture4.hdc, x, y, 32, 32, Picture1.hdc, 0, 0, srcinvert)
    'フォームに表示
    ret = BitBlt(Me.hdc, 0, 0, 320, 240, Picture4.hdc, 0, 0, srccopy)
    '位置移動
    x = x + 1: y = y - 1
    If x > 320 Then x = -32
    If y < -32 Then y = 240

End Sub
```

Q こんにちは。私はVBのStandard版を使っています。毎月拝見させていただいている投稿プログラムを見



《写真1》リスト2の実行画面

《リスト3》スクロールさせるサンプル・プログラム・リスト（Visual Basic用）

```
Private Sub Timer1_Timer()
    '背景を転送
    ret = BitBlt(Picture4.hdc, scr, 0, 320 - scr, 240, Picture3.hdc, 0, 0, srccopy)
    ret = BitBlt(Picture4.hdc, 0, 0, scr, 240, Picture3.hdc, 320 - scr, 0, srccopy)
    'マスクをAND転送
    ret = BitBlt(Picture4.hdc, x, y, 32, 32, Picture2.hdc, 0, 0, srcand)
    'キャラクタをXOR転送
    ret = BitBlt(Picture4.hdc, x, y, 32, 32, Picture1.hdc, 0, 0, srcinvert)
    'フォームに表示
    ret = BitBlt(Me.hdc, 0, 0, 320, 240, Picture4.hdc, 0, 0, srccopy)
    '位置移動
    x = x + 1: y = y - 1
    If x > 320 Then x = -32
    If y < -32 Then y = 240

    scr = scr - 1
    If scr < 0 Then scr = 319
End Sub
```

ると，画面がスクロールする作品がVBには少ないですよね。

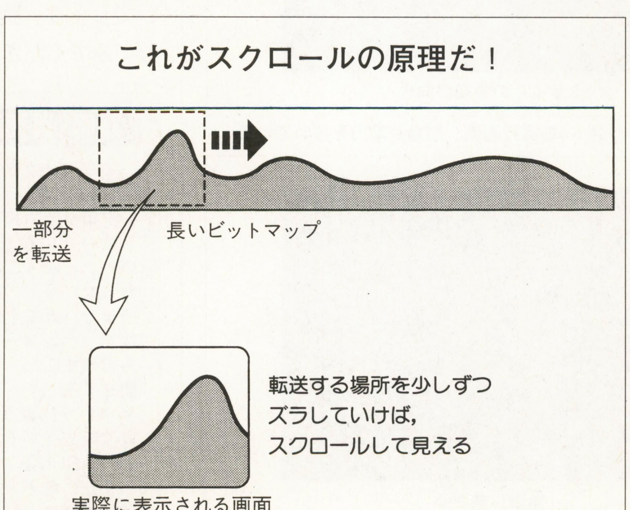
私は，横スクロールをするアクションやシューティング・ゲームを作りたいと思っているのですが，スクロールのさせかたがわかりません。ためしに，すべての座標を左にずらしてみたりしましたが，うまくいきませんでした。どうか，このずらしかたを教えてください。

また，VBでは，少しずつビットマップをロードして表示できるのでしょうか。よろしくお願いいたします。

【埼玉県春日部市・KW19歳】

A スクロールというと，画面（ウィンドウ）よりも長いフィールドを少しずつずらして表示するというものですね。

KWさんがためした，「画面上のすべての物体の座標を左にずらす」というのも，スクロールの考えかたの一つです。つまり，自分以外のすべてを動かすことによって，相対的に自分が反対方向へ動いている（スクロールしている）錯覚を起こさせるからですね。



《第2図》スクロールは，長い巻物の一部分を見ているイメージなのだ

ここでは，そういったスクロールとは別の，背景などの大きなビットマップ全体を動かす方法について考えてみます。

まず，ビットマップを部分的にロードして表示するというのは，VBで標準的にはできません。ですが，よっぽど大きなビットマップでない限りは，あらかじめ大きなピクチャボックスにビットマップの内容をロードしておき，この中から任意に画面（フォーム）に転送して表示させてやればいいでしょう（**第2図**）。

先の質問でも使ったBitBltで転送しつつ，毎回少しずつ背景の場所をずらしているというのが，**リスト3**です。この例では，背景を長いビットマップからではなく，同じ大きさの背景をループさせるようにしています。そのために，背景のBitBltが2回あるわけですが，ループさせない場合はBitBltは1回ですみます。

N88-BASIC

Q 『N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）』で，マシン語モードに入る方法がわかりません。古い本には「MON⏎」でできると書いていたのですが，「Syntax error」になってしまいます。

BASICの元ディスクとかなくなってしまったので，僕のBASICが壊れたのか，それとも他の方法があるのか教えてください。

【愛知県安城市・ぷちますたぁ15歳】

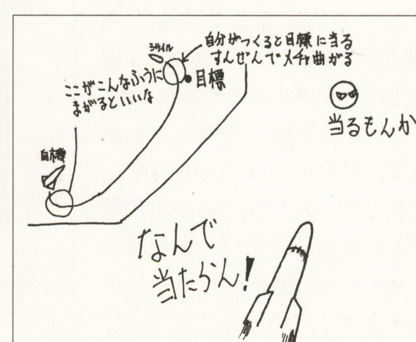
A MONコマンドですが，これは同じN88-日本語BASIC(86)でも，DISK-BASIC版にのみ存在するコマンドです。DOS-BASICでは，マシン語モニタの機能が削られているため，モニタに入ることはできません。

DOS-BASICでマシン語を使いたい場合，BASIC標準ではモニタ機能がありませんので，マシン語モニタのBASICプログラム（おそらく個人で作られたプログラムが世の中には存在すると思う）などを探すといった方法を取る必要があります。

サターンBASIC

Q 私は『GAME BASIC for SEGASATURN（ゲーム ベーシック フォー セガサターン）（以下サターンBASICと略）』で，ポリゴンを使った3Dシューティング・ゲームを作っています。しかし，ホーミング・ミサイルが作れません。どうすればいいのでしょうか？

下図のように，敵が動いてもホーミングするようにしてほしいです。

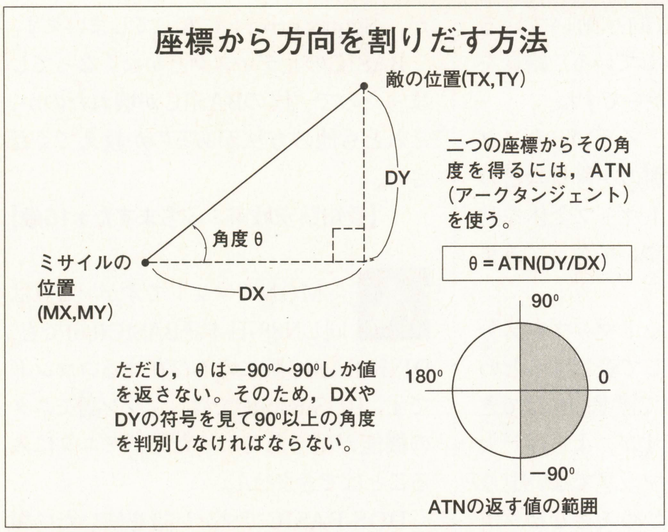


【岩手県北上市・昆 貴紀18歳】

A これは，なかなかおもしろそうな内容の質問ですね。

ホーミング・ミサイルというと，前にKlik&Playの連載で似たようなことをやったことがありました。

考えかたとしては，ホーミング・ミサイルは，つねに敵を追尾するので，メイ



《第3図》敵の位置とミサイルの位置から，方向を計算してじょじょに近づけていけばよい

《リスト4》誘導ミサイルの軌道を描くサンプル・プログラム・リスト（サターンBASIC用／N88-日本語BASICなど他の言語でも動作可能）

```
100 MX=50:MY=180:MT=90:'ミサイルの位置，角度の初期設定
110 TX=225:TY=10:'敵位置の初期設定
120 CIRCLE (TX,TY),4:'敵の位置に円を描く
130 CIRCLE (MX,MY),5:'自機の位置に円を描く
140 PSET (MX,MY)
150 '
160 IF TX=MX THEN T=90 ELSE T=ATN((TY-MY)/(TX-MX))*180/3.14:'ミサイルと敵との角度を求める
170 IF (TX-MX)<0 THEN T=T+180:'求める角度がATNの範囲外だった場合の補正
180 T=MT-T:'ミサイルの現在の角度に対する相対値を求める
190 IF T<0 THEN T=T+360
200 IF T>=360 THEN T=T-360:'Tを0〜360の範囲におさめる
230 IF T>180 THEN MT=MT+1 ELSE MT=MT-1:'ミサイルの角度を少し変える
240 IF MT>=360 THEN MT=MT-360
250 IF MT<0 THEN MT=MT+360:'ミサイルの角度を0〜360の範囲におさめる
260 MX=MX+COS(MT*3.14/180):MY=MY+SIN(MT*3.14/180):'ミサイルの移動
270 LINE -(MX,MY):'軌跡を描く
280 GOTO 160
```

《リスト5》リスト4にミサイルの加速／減速を加えたサンプル・プログラム・リスト（サターンBASIC用／N88-日本語BASICなど他の言語でも動作可能）

```
100 MX=50:MY=180:MT=90:MS=1:'ミサイルの位置，角度，速度の初期設定
110 TX=225:TY=10:'敵位置の初期設定
120 CIRCLE (TX,TY),4:'敵の位置に円を描く
130 CIRCLE (MX,MY),5:'自機の位置に円を描く
140 PSET (MX,MY)
150 '
160 IF TX=MX THEN T=90 ELSE T=ATN((TY-MY)/(TX-MX))*180/3.14:'ミサイルと敵との角度を求める
170 IF (TX-MX)<0 THEN T=T+180:'求める角度がATNの範囲外だった場合の補正
180 T=MT-T:'ミサイルの現在の角度に対する相対値を求める
190 IF T<0 THEN T=T+360
200 IF T>=360 THEN T=T-360:'Tを0〜360の範囲におさめる
210 IF T<15 OR T>345 THEN MS=MS+.01 ELSE MS=MS-.01:'相対角度に応じて，ミサイルの速度を加速，減速する
220 IF MS<.1 THEN MS=.1:'ミサイルが止まらないように，一定の速度を持たせる
230 IF T>180 THEN MT=MT+.5 ELSE MT=MT-.5:'ミサイルの角度を少し変える
240 IF MT>=360 THEN MT=MT-360
250 IF MT<0 THEN MT=MT+360:'ミサイルの角度を0〜360の範囲におさめる
260 MX=MX+COS(MT*3.14/180)*MS:MY=MY+SIN(MT*3.14/180)*MS:'ミサイルの移動
270 LINE -(MX,MY):'軌跡を描く
280 GOTO 160
```

ンループの中で毎回（もしくは一定時間ごとに）ミサイルを敵の方向に向けるようにします。

このとき，ミサイルの方向を急激に変えると，動きが不自然になります。ですから，現在のミサイルの向きと比較しながら，少しずつ敵の方向に向かうようにします。

第3図を見てください。これが，座標から方向を割りだす方法です。ここで注意すべき点は，ATNが返す角度では，360度全部はわからないので，残りは位置関係から割りだす必要があることです。また，おたがいのX座標が同じ場合，0の除算をすることになるため，例外処理を設ける必要があります。

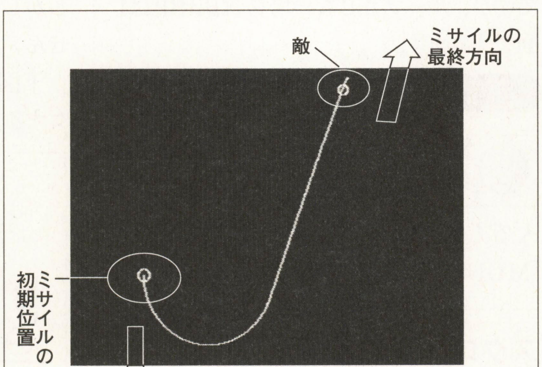
ミサイルと敵との角度がわかれば，現在のミサイルの角度と比較して，右に曲げるか左に曲げるかを判断すれば，少しずつミサイルの軌道を曲げることができます。これをもとにして，ミサイルの軌道をLINE命令で描画するように作ったのが**リスト4**です。サターンBASICで作りましたが，中身は基本的な命令のみですので，他のほとんどのBASICで動くと思います。サターンBASIC以外を使っている人も，ためしてみてください。

MX，MYがミサイルの初期座標，TX，TYが敵の座標です。これらをいろいろ変更してみるといいでしょう。

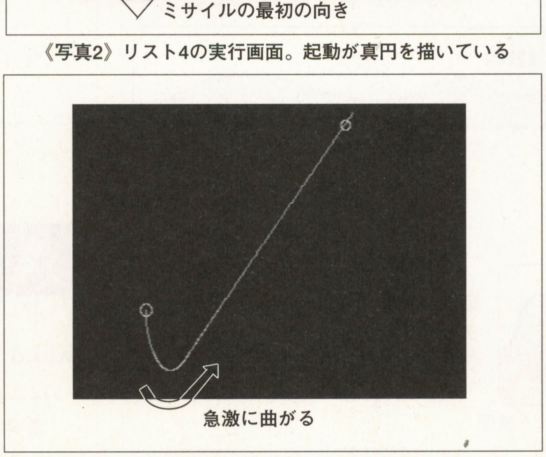
さて，**リスト4**の実行結果なのですが，**写真2**のように曲がるときに“真円”を描いてしまい，今一つかっこいい動きとはいえません。なぜこうなるかというと，この原因はミサイルの速度と曲がる角度が一定なためなのです。

このため，ミサイルが敵の方向を向いたときに加速し，それ以外のときに減速するというように速度を調節するようにしたのが，**リスト5**です。これにより，だいぶ軌道がいい感じに曲がるようになったといえるのではないでしょうか(**写真3**)。

このリストは2次元のものですが，3次元にするのも軸が一つ増えるだけです。同じような計算が1回ずつ増える程度ですから，3次元対応もそれほどむずかしくないでしょう。腕に自信のある人は，挑戦してみてください。



《写真2》リスト4の実行画面。起動が真円を描いている



《写真3》リスト5の実行画面。速度を調節している

疑問・質問・感想ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ&Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない〜」）などがありましたら，下記住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

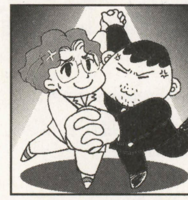
帰ってきたVisualBasic（ビジュアルベーシック）研究所

愛称：VB研

第2回　VBのプログラム作成手順を見てみよう！

先月5月号より，リニューアルして帰ってきたVisual Basic研究所（略称は本文参照のコト）。今月から，VBを使ったプログラム作成の方法を，初心者にもわかりやす～くレクチャーしていきます。今回は，VBを起動してからの，おおまかなプログラムの作成手順を紹介しますね。

帰ってきた所長●竹宮恵亀
帰ってきたイラストレーター●メカマキ



◀（左）帰ってきた所長。新潟県生まれ。帰ってくる前32歳，帰ってきた後33歳。こうして人は年をとっていくのであった。
◀（右）帰ってきた助手4号。Newtonの日本語化に取り組んでいたエヌフォーが，なんとEPOC OSを搭載したPDA『Pision（サイオン）』の取り扱いを決定したみたいですなぁ。ここんところ，ずっとアレほしかったんだよなぁ。パカってフタを開くと，ばよい～んとキーボードが飛びだすヤツ。Simcityとかゲームもではじめているから，要チェック・マシンなのだよ。

帰ってきたのはいいけれど

所長　さ～て，はじまりましたよ『帰ってきたVisual Basic研究所』，略して“帰っVB研”，まだ長いからもっと略して“かぶび研”。カブキものっぽくていいでしょ。もしくは，ケンシロウにやられるハート様の断末魔とか。「かぶびっ！」

助手　そういやさぁ…。

所長　いゃ～ん，ちゃんとツッこんで～ん！

助手　先月ツッこむの忘れたんだけど，『帰ってきた』って何？

所長　うむ。パート2をはじめるのにアタリ，いろいろなネーミングが走馬燈のようにボクの頭に浮かんだのであった。でも，『さらばVisual Basic研究所』は終わっちゃうみたいだし，『Visual Basic研究所Z（ゼット）』もナンかなぁ，ましてや『Visual Basic研究所∀（ターンエー）』なんてサイテー！　やっぱ，『Visual Basic研究所アマゾン』だよね。

助手　おい虫，そんな仮面ライダー・ネタ，今の読者は知らんぞ。

所長　というわけで，パート2にふさわしい『帰ってきたVisual Basic研究所』になったわけですな。

助手　結局ウルトラマンですかい。ま，所長もそのヘンが限界だよね～。ワシなら，VB研アラタメ『VB犬』とかね。犬が助手なのね。

所長　さぁ，今月もVBを学ぼう！
犬　バウバウ！（わかりました）

助手　とかね。くっくっく，あーおかしいぞなもし。

所長　あきれたので，本編をはじめま～す。

VB6.0を起動してみよ～ドキドキド

所長　さて前回は，プログラムが動くしくみを説明したよね。

助手　うむ。パソコンの中にいる小さな虫が，電流を流すとびっくりして色が変わったりする，それがディスプレイ・モニタのしくみだ，とかいう話ね。

所長　ぜんぜんちがいま～す。知っておけば便利よん程度の話だったけど，忘れた人はバックナンバーで読んでみてね。さて，今月はVB6.0の起動のようすから入ることにしようか。

助手　何か，ネタがジミそう～。

所長　Windowsのデスクトップ左下にあるスタート・ボタンを押して，メニューから[プログラム]-[Visual Studio 6.0]-[Visual Basic 6.0]を選択しよう。すると，**写真1**のようなウィンドウが表示され，VB6.0が起動するぞ。

助手　何やらうっとうしいウィンドウがたくさん開きますな。

所長　各ウィンドウの名前は，最後にくわしく紹介するから，まずはこんなものが表示されるレベルで見ておいてほしいぞ。



プログラム作成のよどみない流れ

所長　つぎに，プログラムの作成手順を紹介していくぞ。実際にVB6.0を使って，サンプル・プログラムを作成してみよう。

助手　一つハデなの頼むね。

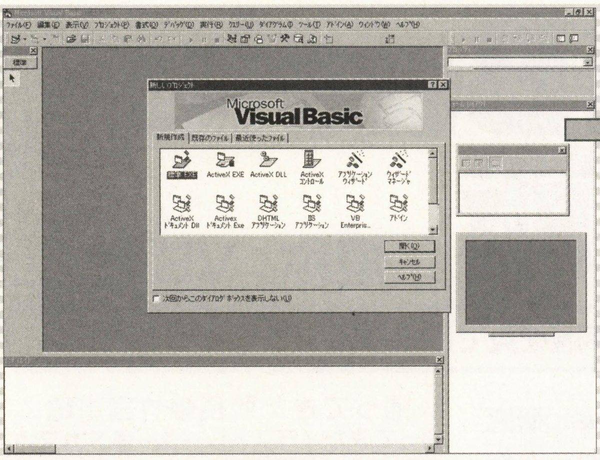
所長　作成するサンプル・プログラムは，コマンド・ボタンを押すとメッセージが表示されるという簡単なものよん（**写真2**）。

助手　たったこれだけかい。柔らかすぎ。

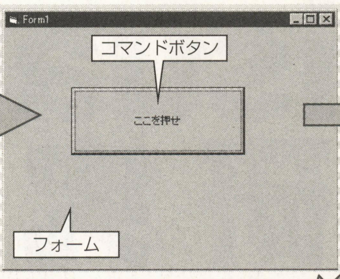
所長　VBでは，つぎのような手順でプログラミングしていくのだ。

①VBを起動する

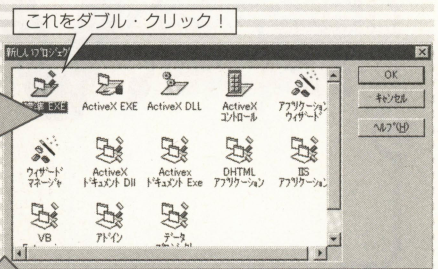
これは先ほど説明しましたね。



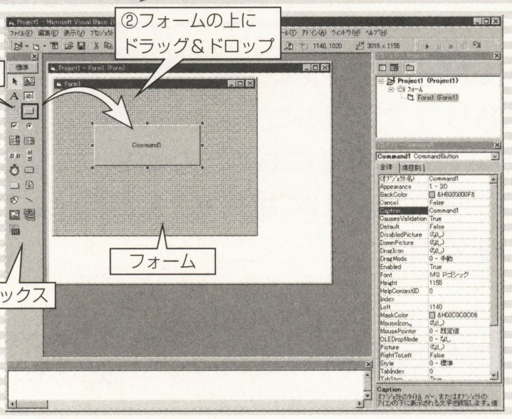
《写真1》これがVB6.0の起動画面だ！ ラーニング／プロフェッショナル版などパッケージはたくさんあるけれど，画面構成やプログラミング手順は，どれもだいたい同じだ



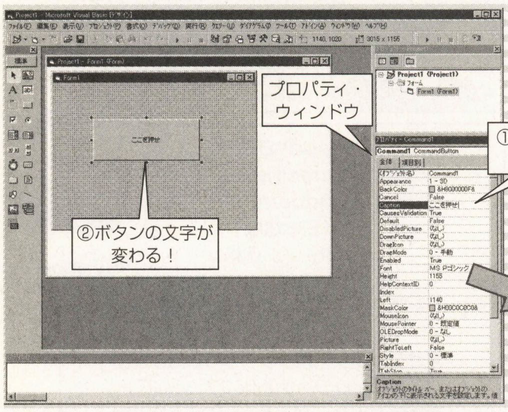
《写真2》こんな感じのサンプル・プログラムを作ってみよう！



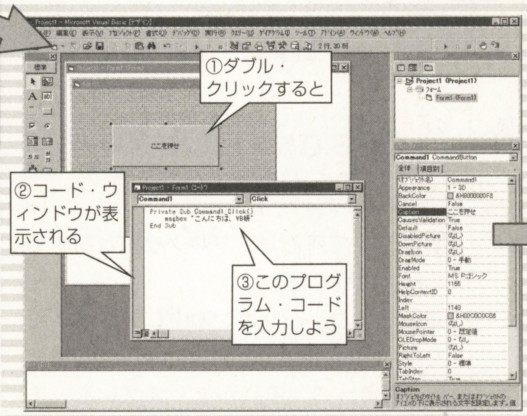
《写真3》プロジェクトの選択画面。他のプロジェクトは，一般的にはほとんど使うことはないぞ



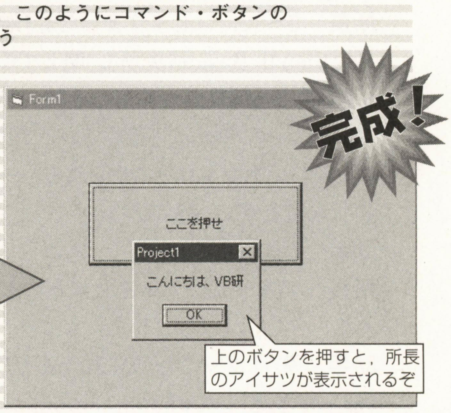
《写真4》フォーム上に，このようにコマンド・ボタンのコントロールを配置しよう



《写真5》プロパティを設定することで，文字や形，大きさ，色などを変更することができる



《写真6》こんな感じでプログラム・コードを入力していく。プログラムっぽい作業だよね



《写真7》サンプル・プログラムの実行結果。VBって，簡単でしょ？

② プロジェクトの選択

VB起動後に，まずやることがプロジェクトの選択です。VBを起動すると，**写真3**のプロジェクトを選択するウィンドウが表示されます。今回は，この中から「標準EXE」のプロジェクトをダブル・クリックしてください。

③ コントロールの配置

つぎは，実行時に表示されるプログラム・ウィンドウを作成します。

写真4のように，ツールボックスからコマンド・ボタンを選択し，フォーム上にドラッグ＆ドロップします。これで，配置は完了です。

④ プロパティの設定

つぎは，ボタンに文字を書いてみましょう。このときには，**写真5**のプロパティ・ウィンドウを使います。

プロパティ・ウインドウの中にある項目のうち，「Caption」に注目してください。この項目の右側にある「Command1」をクリックして，キーボードから「ここを押せ」とキーボードで入力します（文字は何でもOK）。

すると，コマンド・ボタンのラベル（表面の文字）が，Command1から「ここを押せ」に変わりましたね（**写真5**）。

⑤コードの記述

最後に，プログラム・コードを記述しましょう。

フォーム上に配置した，コマンドボタンをダブル・クリックします。すると，**写真6**のようにコード・ウインドウが表示されます。写真と同じように，プログラム・コードをキーボードから入力してください。

これで，プログラムは完成です。

⑥ プログラムの実行

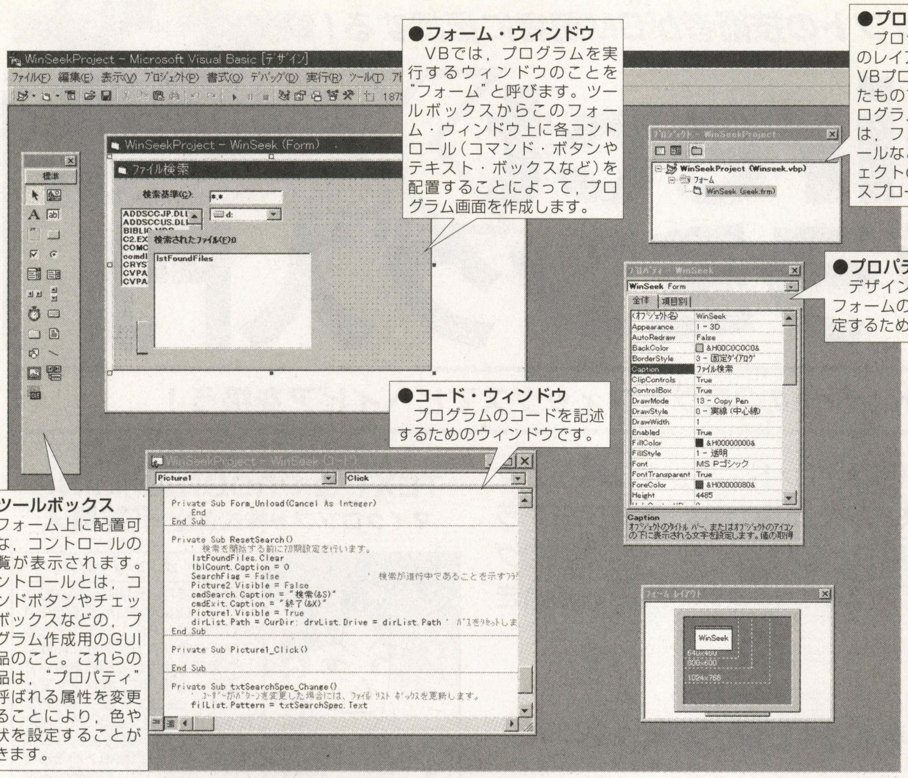
メニューから[実行]-[開始]を選択してください。

すると，先ほどの**写真2**のような，ボタンがあるウィンドウが表示されます。ここで，コマンドボタン「ここを押せ」をクリックすると，**写真7**のように「こんにちは，VB研」というメッセージが表示されます。

みんな役割があって生きている

所長　さて，プログラムの手順は，よどみなく理解できたであろうか。

助手　なーんか，はじめて登場する単語がたくさんあって，よーくわかんない読



《第1図》VBのツール／ウィンドウの構成はこうなっている！

者もたくさんいると思うぞ。

所長　そんなあなたに送る，VBの各ツールの役割や，その概念の解説図が，**第1図**でござ〜い。よくわからなかった人は，この図を見ながら①〜⑥を読み直してね！　今月はこれでおしまい。「それじゃ，また来月をお楽しみに！」って言っていい？

助手　何か，今月つまんな〜い。そんなあなたに送る，おなじみムダ話〜。カーン！

所長　そのカーンって，何？

助手　戦いのゴングよん。ラウンド1，『ゲームやろうぜ99ネタ〜』。いよいよはじまった，プレステ・ゲームが自作できる『ゲームやろうぜ99』。相変わらずちょっと高いけど，何人か集まってみんなで買えば安くなるから，一気にグループを作って買っちゃうのもいいかも。ベーマガ読者なら，これやんなきゃダメよん。詳細は，http://www.scei.co.jp/gy/へアクセス！　読者の希望が高いようなら，連載はじめるよん。希望者は，アンケート・ハガキに「ゲームやろうぜやってやるときやればやろう！」と書いてね。

所長　それじゃ，またらい…。

助手　カーン！　ラウンド2，『文字メールネタ〜』。携帯PHSの文字メールが流行ってるけど，特殊な電話機を除くと，だいたいがキーを何度も押してひらがなを入力する方式を使ってるじゃん。「れ」を入れたかったら，[ラ行]ボタンを4回押して[ラ][リ][ル][レ]にするみたいにね。アレって何とかならんのか？　アカサタナハマヤラワの10個ぶんだけキーがあるんだったら，素直に子音キーと母音キーを同時に二つ押して，ひらがな入力できるようにすれば速いのに。お金持ちになりたい人は，このへんの特許を取ると億万長者になれるかもよ。

所長　げつ〜！

助手　お尻痛いの？

所長　をお楽しみに〜！

助手　オオタさんのシミがどうした？　もう，何言ってるかワカんない。所長ダメ。来月出直してこい！

所長　へい〜。



Every Month Present
VB6.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，またまたベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！『Visual Basic 6.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。



■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic6.0プレゼント⑥』係

■'99年4月号の当選者は，大橋鏡勝さん（栃木県小山市・19歳），佐々木理佐さん（東京都調布市・19歳），松永真一郎さん（愛知県名古屋市・16歳）です。おめでとうございます！

イラスト大募集！



助手　あなたも所長と助手を描いてみない？

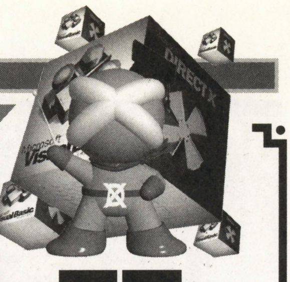
VB研では，楽しいイラストを描いてくれるイラストレーターを募集しているのだ。ハガキに①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥タイトル用に使う所長とワシのイラスト⑦あなたの考える必殺技を所長にかますワシのイラストを描いて，下記住所まで送ってください。

■あて先
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basicイラスト』係

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

特別連載

Visual BasicによるDirectXプログラミング入門



第15回　DirectAnimationの3Dグラフィックスでビヘイビアを扱う！

3D Illustration●メカマキ

DirectXは，Windowsで高速描画やサウンド・ミックスなど，マルチメディア処理を行うために提供された技術です。そのプログラミング・テクニックをこの連載では紹介していますが，今月は3Dグラフィックスでビヘイビアを扱うテクニックについて解説していきましょう。

TEXT & PROGRAMMING
マイクロソフト株式会社　平井昌人



Masato Hirai Profile
横浜市生まれ。元N88-BASICユーザー。Quick Basic, MS-BASICのサポート・エンジニアとしてマイクロソフトに入社。私はいつも週末を利用して原稿を書いているが，金曜日に『ポップンミュージック』をコントローラ付きで買ってきた。軽く遊ぶつもりが，ドハマリ（笑）。結局土日はつぶれ，気づいたら原稿のメ切を過ぎているではないか。編集部のみなさん，すみましぇんでした。

IE5はもう導入したかな？

今回は，3Dグラフィックスでビヘイビア*1を扱います。これまで紹介してきたビヘイビアのテクニックを，3Dの世界で応用するわけです。

具体的には，「ボタンを押す」などのユーザーのイベントによって，値や動きを変化させるというものです。また，『DirectAnimation*2』の3Dプログラミングの復習を兼ねていますので，みなさん，ぜひここで3Dのプログラム・テクニックを身につけましょう。

今回から，動作環境として『Microsoft Internet Explorer 5.0（以下IE5と略）』をターゲットにしています。残念ながらIE4.01以前の環境では，DirectAnimationや『Microsoft Visual Basic Script*3（以下VBScriptと略）』のバージョンが古く，メソッドがなかったり，またサンプルが正常に動作しない場合があります。ご了承ください。

IE5はすでにリリースされていて，マイクロソフトのホームページから無償で入手できます（写真1）。ぜひとも，IE5にバージョン・アップしてくださいね。ちなみに，私のパソコンはすべてIE5になっています。

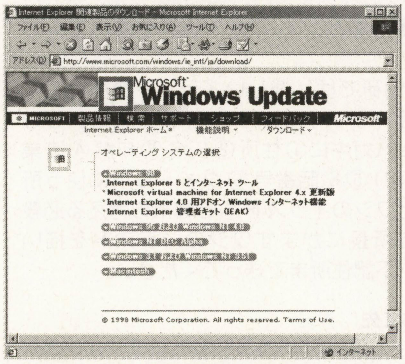
バージョン・アップという作業は，けっこうめんどうなものです。「ちゃんと動いているからいいや」とか「今の環境が壊れるかもしれない」という不安もあるでしょう。しかし，「つねに最新のもの！」という意識と意欲を失うと，この世界では生きていけなくなります。私も3日くらい会社を休むと，“うらしま太郎”となってしまいます（笑）。

さて，IE5にはDirectAnimationを含む，最新の『DirectX Media 6.0』のランタイム・モジュールが組み込まれています。さらに，Active Movieコントロールにかわる『Windows Media Player』という，高性能でパフォーマンスのよ

＊1　ビヘイビア
動作・ふるまい・作用という意味の言葉。DirectAnimationの重要な概念となっている。色，イメージ，数値，サウンドなどDirectAnimationが提供しているオブジェクトのほとんどが，DABehaviorというオブジェクトをもとに作成されている。つまり，色が変化する，数値が増減する，イメージが替わるとかの動作を指すわけだ。

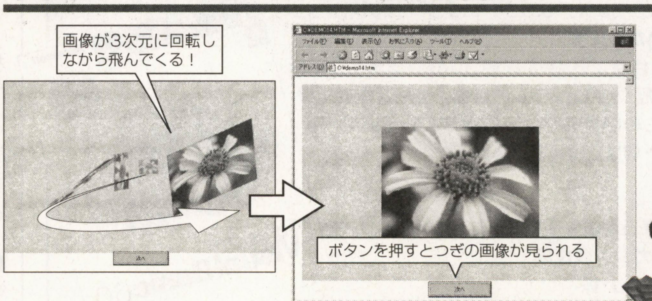
＊2　DirectAnimation
さまざまな技術の総称であるDirectXのうち，DirectAnimationは，2D／3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルな命令を提供している。この連載では，DirectAnimationを使って，さまざまなサンプルを紹介する。

＊3　VBScript
IE3.0以降で動作するプログラミング言語で，VBと下位互換性がある。VBScriptのプログラムは，HTMLコード内に埋め込んで使用する。IEでそのHTMLをアクセスすると，組み込まれたVBScriptのプログラムが自動的に実行されることになる。



《写真1》ここで最新版のIE5をGETできるぞ（http://www.microsoft.com/windows/ie_intl/ja/download/）

今回のサンプルは3D紙芝居だ！





《写真2》画像を変えれば，キミだけのオリジナル図鑑も作れるぞ！

いメディア再生ツールもハンドルされています。

IE5は，**写真1**のホームページ・アドレスからダウンロードするか，雑誌などの付録CD-ROMからセットアップを行ってください。

今回のサンプルは3D紙芝居だ！

写真2が，今回のサンプルです。

花の写真とコマンドボタンが，一つずつ配置されています。一見，2Dグラフィックスのように見えますが，ボタンを押すと，画像が3D空間をヒラヒラと舞ってつぎの画像に切り替わる3Dアニメーションが見られます。「花の図鑑」とでもいいましょうか。

このサンプルは，VBScriptによるHTMLをベースにしています。IE5とテキスト・エディタさえあれば，簡単に入力／実行することができますよ。

ただし，テキスト・エディタで入力するよりも，『Microsoft Visual Basic（以下VBと略）』や『Microsoft Visual InterDev[*4]』でコーディングしたほうが楽であることは確かです。

ここからの解説は，VBScript用のソースコードの**リスト1**を使って進めていきます。ソースコードや画像ファイルなどのリソース一式はベーマガのホームページにありますので，ダウンロードしてください。

3Dアニメーションの基本的な手順は覚えている?

ここからは復習になりますが，DirectAnimationで3Dアニメーションを実装するための基本的なパターンを紹介します。

この概念は，DirectAnimationで行う3Dプログラミングの基本となります。**第1図**をもとに話を進めますので，まずはこの図をじっくり見てください。

はじめに，DirectAnimationで使用する座標系について理解しておかなければなりません。DirectAnimationでは，**第2図**の“右手座標[*5]”のほうを使用します。これは，原点(0, 0, 0)が中心で，X軸の＋方向が右，Y軸の＋方向が上，

＊4 Microsoft Visual InterDev
高機能なWebアプリケーション開発ツール。VBのようなインターフェースと操作性を持ち，ダイナミックHTML（DHTML），VB Script，JScriptを完全にサポートしている。入力支援が強化されたソースコードエディタやページエディタ，デバッグツールも充実しているのだ。

＊5 右手座標
右手を普通に広げて（手のひらが上），親指以外の4本の指をX軸プラス方向（右）に向けてみると，親指の方向がZ軸のプラスを指しているのだ。また，各軸をプラス方向に親指を向けて握ると，その4本の指が巻きつく方向がプラスの回転となる。3Dを扱うソフトウエアは数多くあり，取り扱っている座標系もまちまちであるが，第2図のほぼどちらかである。そして，右手座標と左手座標で作成されたデータのコンバートは単純で，Z座標の値のプラス／マイナスを逆転させればよい。

《リスト1》DirectAnimationで3Dアニメーションさせるサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）入力方法

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=WHITE TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
  '------------------------------------------------
  'グローバル変数・定数の宣言
  '------------------------------------------------
  Const N           = 10             '画像ファイル数
  Const P_WIDTH     = 288            'イメージの幅
  Const P_HEIGHT    = 206            'イメージの高さ
  Const ZOOM        = 0.025          'モデルデータ縮小
率
  Const SEC         = 5              'アニメーションの実
行時間
  Const PI          = 3.14159265359  '円周率
  Dim m             'As DAStatics    ' DAStaticsオブジェ
クト
  Dim bvr           'As DATransform3 'アニメーション ビ
ヘイビア
  Dim fly           'As DATransform3 '３Ｄ変換
  ReDim pics(N - 1) 'As DAImage      '画像イメージの配
列
  Dim photo         'As DAImage      '画像切り替え ビヘ
イビア
  Dim idx           'As Integer      'インデックス

  '------------------------------------------------
  'Window_onLoad:初期設定
  '------------------------------------------------
  Private Sub Window_onLoad()
    '------------------------------
    'ローカル変数の宣言とDirectAnimationの初期化
    '------------------------------
    Dim geo         'As DAGeometry   'ジオメトリ
    Dim scal        'As DATransform3 'モデルデータ縮小変
換
    Dim light       'As DAGeometry   '光源
    Dim camera      'As DACamera     'カメラ
    Dim geoimg      'As DAImage      'レンダリング イメ
ージ
    Dim bkimg       'As DAImage      '背景イメージ
    Dim pd          'As DANumber     'アニメーション用変
動値
    Dim zero        'As DANumber     'DANumber(0)
    Dim xmove       'As DANumber     'X軸方向変化量
    Dim zmove       'As DANumber     'Z軸方向変化量
    Dim vec         'As DAVector3    '３次元ベクトル
    Dim tran        'As DATransform3 '移動変換
    Dim rote        'As DATransform3 '回転変換
    Dim snd         'As DASound      'サウンド
    Dim k           'As Integer
    Set m = DAControl.MeterLibrary   'メートル座標系
    Set zero = m.DANumber(0)
    '------------------------------
    '画像ファイルのロード
    '------------------------------
    For k = 0 To N - 1
      Set pics(k) = m.ImportImage("flower" & k & ".gif")
      'イメージの上下反転
      Set pics(k) = pics(k).Transform(m.Scale2(1, -1))
    Next
    '画像切り替え用のビヘイビア
    Set photo = m.ModifiableBehavior(pics(0))
    '------------------------------
    'モデルデータ(Xファイル)のロード
    '------------------------------
    Set geo = m.ImportGeometry("square.x")
    'ジオメトリ縮小変換（画像の縦横比率と同じにする）
    Set scal = m.Scale3(P_WIDTH / P_HEIGHT * ZOOM, ZOOM, 1)
    Set geo = geo.Transform(scal)
    '------------------------------
    'テクスチャ マッピング
    '------------------------------
    Set geo = geo.Texture(photo.MapToUnitSquare)
    '------------------------------
    '３Ｄアニメーション効果の設定
    '------------------------------
    '３Ｄアニメーション用のビヘイビア
    Set bvr = m.ModifiableBehavior(m.Translate3Anim(zero,
zero, zero))
    Set geo = geo.Transform(bvr)
    'アニメーション用の変動値
    Set pd = m.Div(m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber(PI * 2)),
m.DANumber(SEC))
    Set pd = m.Mul(pd, m.DANumber(2))
    'X軸方向(左右)の変化量
    Set xmove = m.Mul(m.Sin(pd), m.DANumber(0.1))
    'Z軸方向(前後)の変化量
    Set zmove = m.Sequence(m.Interpolate(0, -5, SEC / 2), _
                           m.Interpolate(-5, 0, SEC / 2))
    '移動変換
    Set tran = m.Translate3Anim(xmove, zero, zmove)
    '回転軸に使用する３次元ベクトル
    Set vec = m.Vector3Anim(m.Sin(pd), _
                            m.Cos(pd), _
                            m.Div(m.Sin(pd), m.DANumber(2)))
    '回転変換
    Set rote = m.Rotate3Anim(vec, pd)
    '移動と回転を組み合わせて３Ｄアニメーションを定義
    Set fly = m.Compose3(tran, rote)
    '------------------------------
    '光源の定義と配置
    '------------------------------
    Set light = m.AmbientLight                    'アンビエント
ライト
    Set geo = m.UnionGeometry(light, geo)
    '------------------------------
    'カメラの定義とレンダリング
    '------------------------------
    Set camera = m.PerspectiveCamera(1, 0.9)  'パースペクテ
ィブ カメラ
    Set geoimg = geo.Render(camera)
    '------------------------------
    '背景用の画像とサウンドの設定
    '------------------------------
    Set bkimg = m.ImportImage("bkgroud.gif").Tile
    Set snd = m.ImportSound("earth.mp2").Sound.Loop
    '------------------------------
    'コントロールにオブジェクトをセット
    '------------------------------
    DAControl.Image = m.Overlay(geoimg, bkimg)
    DAControl.Sound = snd
    DAControl.Start
  End Sub

  '------------------------------------------------
  'Command1_onClick:画像切り替えと３Ｄアニメーションの実行
  '------------------------------------------------
  Private Sub Command1_OnClick()
    Dim pre             'As Integer
    'カウンタのインクリメント
    pre = idx
    idx = idx + 1
    If idx >= N Then idx = 0
    '画像の切り替え
    photo.SwitchTo m.Sequence(pics(pre).Duration(SEC / 2), _
                              pics(idx))
    '３Ｄアニメーションの実行
    bvr.SwitchTo fly.Duration(SEC)
  End Sub

</SCRIPT>

<CENTER>
  <OBJECT ID="DAControl"
    CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D"
    STYLE="position:relative;top:16;width:640;height:400">
  </OBJECT>
</CENTER>
<BR>
<CENTER>
  <INPUT TYPE=BUTTON
    STYLE="position:relative;width:128;height:32"
    NAME="Command1"
    VALUE="次へ">
</CENTER>

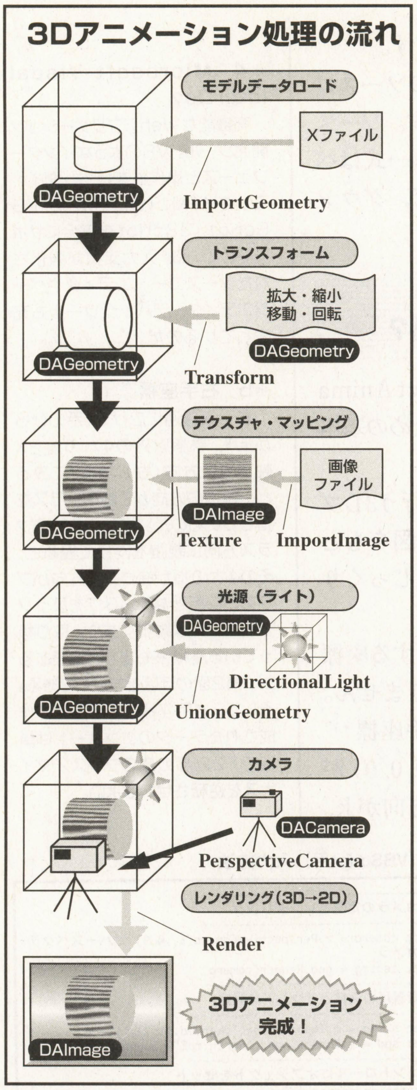
</BODY>
</HTML>
```

入力方法

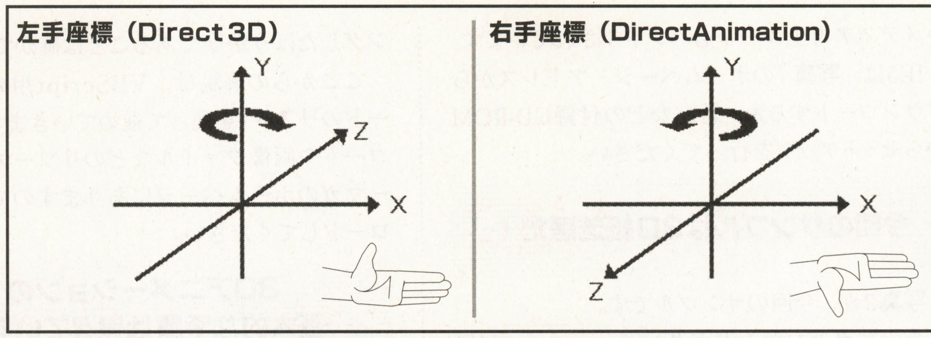
このリストは，『Microsoft Internet Explorer 5.0（以下IEと略）』とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することができます。IEは，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができます。

●http://www.microsoft.com/japan/download.htm

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存してください（ここでは“c:¥demo14.htm”としている）。そして，IEの[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込みます。すると，プログラムが実行されるようすを，IEで確認することができます。



《第1図》3Dアニメーションさせるためには，このような手順が必要になる



《第2図》Direct3DとDirectAnimationでは，座標系がちがうので注意しよう

Z軸の＋方向が手前となります。

このときの回転角は，軸に対して反時計まわりに計算します。そして，3Dを取り扱う場合は，メートル座標系（MeterLibrary）を用いるのが一般的です。

STEP①モデルデータのロード

3Dの物体は，“ポリゴン”と呼ばれる多数の小さな三角形から構成されています。

DirectAnimationやDirect3Dでは，このようなポリゴンから形成される3次元物体のモデルデータを“Xファイル*6”と呼び，DirectXで定義されるフォーマットにしたがって作成します。

『DirectX Media SDK』を持っている人は，“¥samples¥multimedia¥media¥Geometry”フォルダの中を見てください。ここには，さまざまなXファイルがあり，平面，立方体，球体，円柱，円すいなど，基本的なモデルデータがほとんど含まれています。

ただし，Xファイルを自分で作成するには，専用のモデリング・ソフト*7を用意しなければなりません。

3Dプログラミングのはじめの一歩は，モデルデータ（Xファイル）をロードすることです。つぎのコードのように，ImportGeometryメソッドを使ってXファイルを読み込んで，DAGeometryオブジェクトを生成します。読み込んだ3Dモデルは，空間座標の原点（0, 0, 0）に配置されます。

```
Dim geo  As DAGeometry
Set geo = m.ImportGeometry("square.
x")
```

STEP②トランスフォーム

つぎに，読み込んだ3D物体に対して，拡大や縮小，回転，移動など“3D変換（変形）”を施します。これを，“トランスフォーム”といいます。

たとえば，サイコロのような立方体を読み込んで，横に長く拡大すれば角材のような直方体になりますね。

もちろんDirectAnimationですから，変動値やビヘイビアを使って動的な変化もあたえられます。これで，実行時に物体が回転したり，大きくなったり，移動したりと，多彩なアニメーションを実現させることができるのです。

つぎのコードは，3D物体を全体的に0.01倍に拡大（＝1／100に縮小）させます。2D上での変換はDATransform2オブジェクトで定義しましたが，3D上ではDATransform3オブジェクトを使います。これを，Transformメソッドでロードした DAGeometryオブジェクトに適用します。

```
Dim tran  As DATransform3
  Set tran = m.Scale3(0.01)
Set geo = geo.Transform(tran)
```

STEP③テクスチャ・マッピング

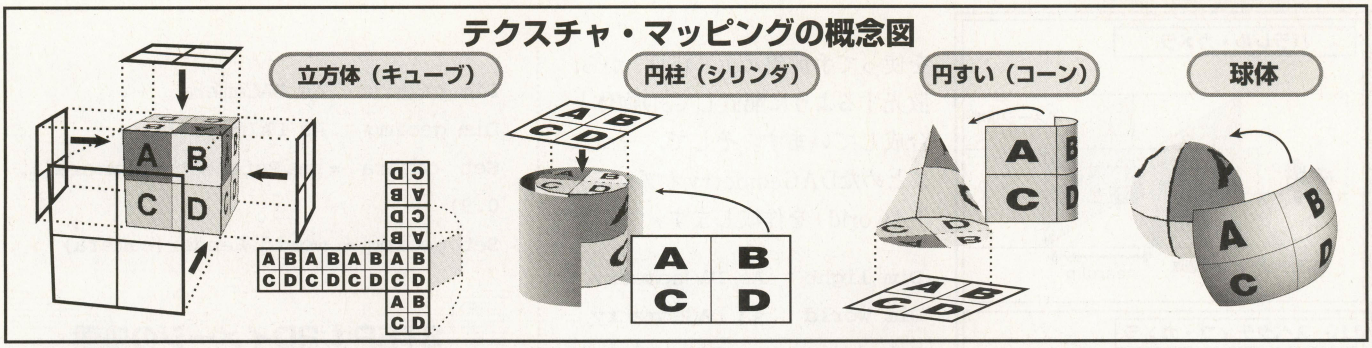
形ができたら，これに画像を貼り付けます。つまり，3D物体にビットマップやGIF，JPEGファイルなどの画像を貼り付けるわけです。この貼り付ける素材を“テクスチャ”といい，貼り付ける操作を“テクスチャ・マッピング”といいます。

テクスチャ・マッピングのメカニズムは，第3図のようになります。これは，裸の3D物体に，服を着せるような感覚と思っていいでしょう。

同じ球体という物体でも，テクスチャのちが

＊6　Xファイル
Xファイルには，バイナリ形式とテキスト形式の2タイプがある。DirectX Media SDKに含まれるXファイルはテキスト形式なので，中身の確認は簡単だが理解するのはまず困難だろう。仕様はDirectX SDKにあるが，ボリュームがあり睡眠効果も高い(笑)。手で入力できないことはないが，無理せずモデリング・ソフトを使おう。

＊7　モデリング・ソフト
別名モデラー。『SoftImage』『3D Studio』『LightWave 3D』『trueSpace』『AutoCAD』『六角大王』がある。高価でプロ仕様のものから安価なシェアウエアまで，種類は豊富だ。たいてい独自フォーマット形式を使っているので，DirectXで利用するには，Xファイルへ出力できるもの，コンバートできるものを選ぼう。ちなみに筆者は，マクロネットの『3Dアトリエ』を使っている(使いこなしてはないが…)。



《第3図》テクスチャ・マッピングは，3Dグラフィックスに欠かせない重要な要素だ。しっかり把握しよう

いで“月”になったり“地球”になったり“サッカー・ボール”になったりします。ただし，テクスチャ・マッピングは，すべての状況で必要なわけではありません。

手順としては，ImportImageメソッドでテクスチャ（画像ファイル）をロードして，DAImageオブジェクトを生成しておきます。このDAImageオブジェクトを，DAGeometry オブジェクトのTextureメソッドに渡して貼り付けてもらいます。

ここで重要なのは，MapToUnitSquareメソッドです。このメソッドを使うと，画像を物体の大きさに合わせて伸張させることができます。とくに写真や映像のように，ちゃんとした形が存在する画像をきれいに貼り付ける[*8]ときには必須です。反対に，タイルや表面の形状を表すような画像の場合は，MapToUnitSquareメソッドを使用しないほうがうまくいきます。

つぎのコードは，“mokume.bmp”という画像を物体（geo）に貼り付けるものです。

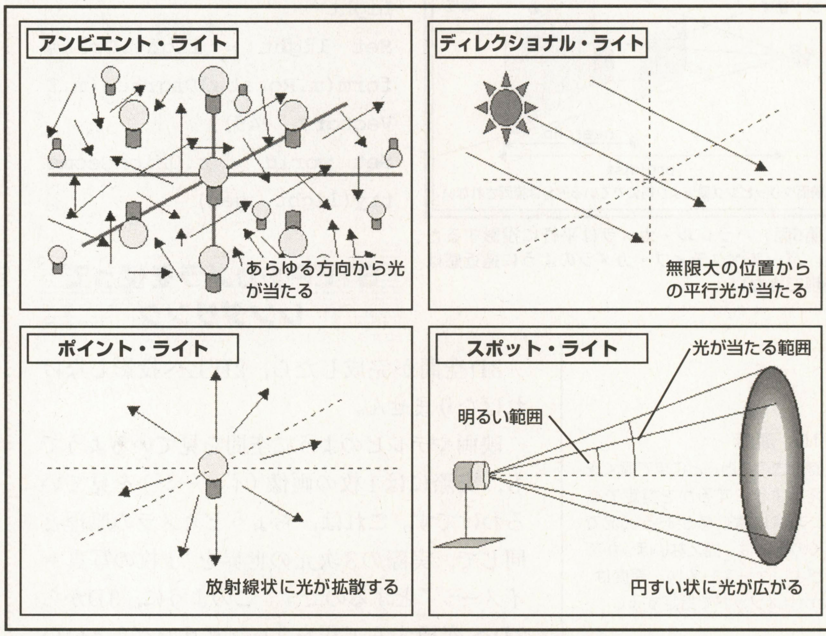
```
Dim tximg  As DAImage
Set  tximg  =  m.ImportImage("mokume.
bmp")
Set  geo  =  geo.Texture(tximg.MapTo
UnitSquare)
```

STEP④光源（ライト）の定義と配置

物体を3D空間に配置して，きれいなテクスチャを貼り付けても，それに光が当たらなければ何も映しだされません。そこでつぎに必要なのは，“光源”です（ライトとも照明という）。

光源の種類はいろいろとありますが，DirectAnimationでは**第4図**のような光源が用意されています。使用する光源の種類やその位置，向きによって，物体の見えかたや影のつきかた（シェーディング）が大きく変わってきます。

3Dプログラミングでは，ライトも3D物体の一つです。つまりプログラム上では，一つのDAGeometryオブジェクトとして扱われます。



《第4図》ライトは，目的によって使いわける

そして，2Dグラフィックスでよく使用している画像の合成（Overlayメソッド）と同じ考えかたを，3Dの世界でも行います。物体と物体，物体と光源を，同じ空間に配置（合成）するのです。

このようにして，一つの空間の中にいろいろな物体や光源を配置し，3Dの世界を構築していきます。これを行うのが，UnionGeometryメソッドです。ちょうど，2DのOverlayメソッドに相当します。

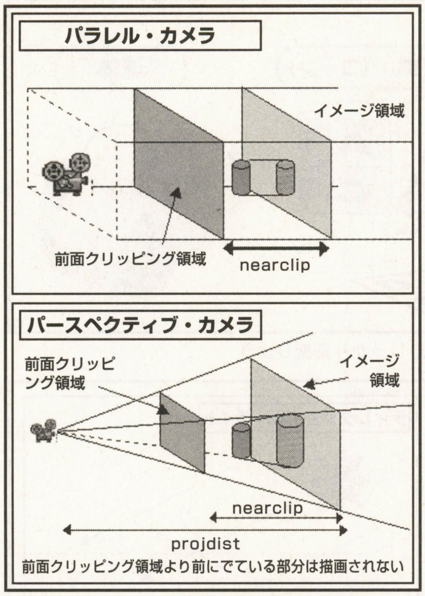
光源は原点（0, 0, 0）で，Z軸の手前から奥（マイナス方向）に向かって散光するように配置されます（ディレクショナル・ライトやアンビエント・ライトの位置は意味を持たない）。このため，光源の位置や向き[*9]に注意しなければなりません。

光源の位置や向きを設定するには，STEP②のトランスフォームのテクニックを使います。光源を一つの物体と考えれば，簡単ですね。

つぎのコードは，ディレクショナル・ライト

＊8　きれいに貼り付ける
貼り付ける画像と3Dモデルの面の比率が極端にちがうと，かなり乱れてくる。このような場合は，あらかじめ画像のほうを編集しておこう。また，球などの曲面にテクスチャ・マッピングするときは，世界地図のような画像自体を変形させたものを用いる。MapToUnitSquareメソッドを使わないときは，読み込んだ画像（DAImage）をScale2メソッドで多少拡大してから貼り付けるとよい。

＊9　光源の位置や向き
「位置（Translate3）」が無意味なものは，アンビエント・ライトとディレクショナル・ライトだ。これに対して「向き（Rotate3）」が関係ないのは，アンビエント・ライトとポイントライトとなる。図を見てよく考えてみてね。アンビエント・ライトだけを使うと“影”の部分ができないし，ディレクショナル・ライトだけだと完全に影になる部分が真っ黒になる。



《第5図》パラレル・カメラは平行に投影するため，パースペクティブ・カメラのように遠近感は表現できない

を使って手前斜め上（45度）から，散光するように配置して3D物体と合成しています。そして，一つにまとめたDAGeometryオブジェクト（world）を作成します。

```
Dim light   As DAGeometry
Dim world   As DAGeometry
Set light = m.Directional
Light
Set light = light.Trans
form(m.Rotate3Degrees(m.X
Vector3, -45))
Set world = m.UnionGeome
try(light, geo)
```

STEP⑤カメラを使ってレンダリング

3D空間が完成したら，2D上へ投影しなければなりません。

映画やテレビのように空間を見ているようでも，実際には1枚の画像（イメージ）を見ているわけです。これは，ちょうどカメラの原理と同じで，実際の3次元の世界を"1枚の写真＝イメージ"とするのです。このように，3Dから2Dへ変換する工程を"レンダリング"といいます。

レンダリングを行うときに必要なのは，カメラです。DirectAnimationでは，**第5図**のような2種類のカメラが用意されています。このカメラは，DACameraオブジェクトが管理します。

カメラは，3D空間（ジオメトリ）に配置する必要はありませんが，位置や向き，深度[*10]，ズームなどについては，3D変換であるDATransform3によるトランスフォームを適用して調整します。このテクニックはかなりむずかしいので，つぎの機会に取りあげたいと思います。

パースペクティブ・カメラ[*11]は，透視カメラとも遠近カメラともいいます。以前は"透視カメラ"と呼んでいましたが，何か別の意味に勘違いされそうなので，英語【Perspective Camera】読みのまま使うことにしました。

プログラムではDACameraオブジェクトを定義し，それをRenderメソッドの引数に指定して，2Dイメージ（DAImageオブジェクト）を生成します。つぎのコードは，パースペクティブ・カメラを使って，3D（world）から2D（geoimg）へレンダリングします。

```
Dim camera   As DACamera
Dim geoimg   As DAImage
Set camera = m.PerspectiveCamera(1,
0.9)
Set geoimg = world.Render(camera)
```

STEP⑥2Dイメージの処理

STEP⑤のレンダリングによって，2Dイメージ（DAImageオブジェクト）が完成すれば，今まで紹介してきた2Dのテクニックが利用できます（背景を合成したり2Dのキャラクターを追加したりなど）。

そして最後に，コントロール（DAControl）のImageプロパティにセットして完了です。

つぎのコードは，レンダリングしたイメージ（geoimg）とタイル貼りした背景のイメージ（bkimg）を合成して，コントロールにセットします。

```
Set bkimg = m.ImportImage("stars.
jpg").Tile
DAControl.Image = m.Overlay(geoimg,
bkimg)
```

ここでもう一度**第1図**を見直して，手順を理解してください。

サンプル・プログラムのテクニックを盗め！

それでは，実際のサンプル・プログラムである**リスト1**を解説していきましょう。

グローバル変数の宣言

この部分で定義される定数／変数は，グローバルになります。ボタンのイベントプロシージャ（Command1_onClick）で，変数を共有して使います。定数Nは，画像ファイルの枚数を示し，SECは画像切り替え時の3Dアニメーションの実行時間（秒）を定義しています。

そして，ボタンが押されたら動的に値や動きを変化させるために，二つのビヘイビアを用意しておきます。bvrは画像を貼り付けたパネルがヒラヒラと舞う動作のため，photoは画像を切り替えるための変数です。picsは，ロードした画像イメージ（DAImage）を格納しておくためのDAImage型の配列変数です。要素は0からなので，「N－1」としています。つまり，0～

＊10　深度
奥行きのこと。どこまで遠くを見えるようにするかを指定できる。非常に遠近感がある状況で遠くの物体は，見えないほうが都合がよいケースも多い。深度は，Depthメソッドで指定する。

＊11　パースペクティブ・カメラ
PerspectiveCameraメソッドには，projdistとnearclipの二つの引数がある。第2引数のnearclipは，0以上でprojdistの値よりも小さくなくてはならない。また，projdistの値が小さいほど遠近感がでるが，形状がかなり崩れて見えてしまう場合がある。自分の目で確認して調整しよう。

9までの10個あります。

ローカル変数の宣言

先頭で，ローカル変数の宣言を行っています。DirectAnimationは，メートル座標系ライブラリを使用して初期化します。

```
Set zero = m.DANumber(0)
```

これは，以降のコードの中でひんぱんにm.DANumber(0)を使うため，変数に格納しておきます。

画像のロード

第6図のような，10枚の花の画像ファイルをロードして，配列変数picsに格納しておきます。

しかし，このままテクスチャ・マッピングすると，上下さかさま*12になってしまいます。そこで，画像自体をあらかじめTransform(m.Scale2(1, −1))で上下反転させています。

つぎのコードで，画像を切り替えるためにDAImageオブジェクトをビヘイビアとして設定します。

```
Set photo = m.ModifiableBehavior
(pics(0))
```

photoというDAImage型の変数に，1枚目の画像を初期値をあたえ，ビヘイビアとして定義します。これで変数photoは，実行時の好きなときにプログラム中から別のイメージ（DAImage）に差し替えることが可能になります。

モデルデータ（Xファイル）のロード

ここから，3Dの処理に入ります。

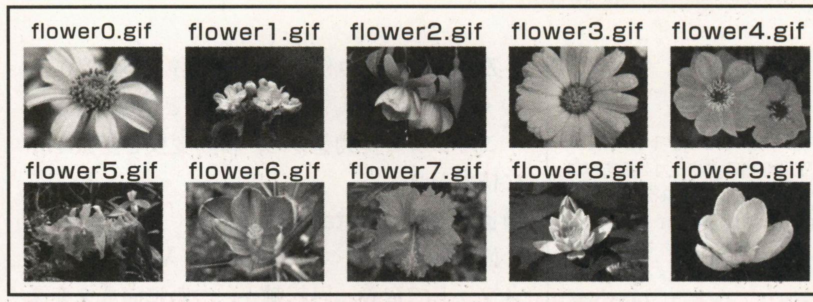
ImportGeometryメソッドで，“square.x”という2m×2mのパネルのような3Dモデル（第7図）をロードします（このパネルは厚みがない）。このsquare.xは，DirectX Media SDKに含まれています。

この3Dパネルは正方形なので，画像の縦横の比率*13と同じになるようにトランスフォームで長方形にしなければなりません。これが，つぎのコードです。

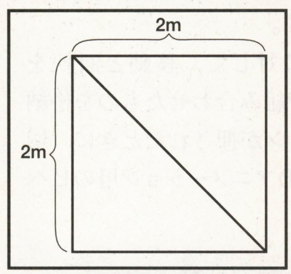
```
Set scal = m.Scale3(P_WIDTH /
P_HEIGHT * ZOOM, ZOOM, 1)
Set geo = geo.Transform(scal)
```

テクスチャ・マッピング

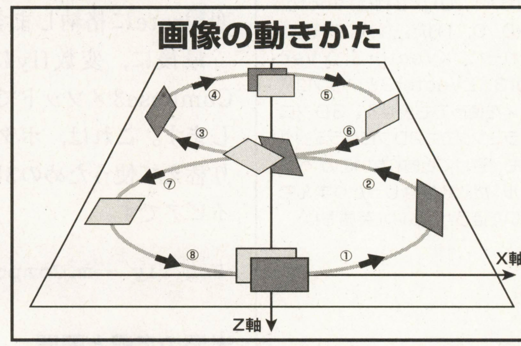
この3Dパネルに，画像を貼り付けます。



《第6図》表示する花のGIFファイル。『Internetホームページ用素材集 Photoコレクション』に含まれるものを利用させていただいた（Original Photo by XS Software Inc.）



《第7図》パネルのような3Dモデル“square.x”。厚みはない



《第8図》画像は，このように8の字を描くように動くのだ

MapToUnitSquareメソッドで，パネルと同じサイズまで画像を伸張させます。テクスチャ・マッピングは，つぎのように意外と簡単なコードです。

```
Set geo = geo.Texture(photo.MapTo
UnitSquare)
```

3Dアニメーション効果の設定

ここは，画像がヒラヒラ舞って切り替わる3Dアニメーションを定義しています。

ボタンを押すと，第8図のように画像が回転しながら8の字を描き，奥にヒラヒラと飛んでいきます。一番奥でつぎの画像に切り替わり，また舞いもどってきて静止します。はじめは静止させておくので，

```
m.Translate3Anim(zero, zero, zero)
```

という“移動なし*14”のビヘイビアを適用させておきます。コードは，つぎのようになります。

```
Set bvr = m.ModifiableBehavior(m.
Translate3Anim(zero, zero, zero))
Set geo = geo.Transform(bvr)
```

つぎに，ヒラヒラと舞う3Dアニメーションをこれとは別に用意します。これは，つぎの二つの動きを合成して作りだします。

●移動変換（Translate3Anim）

X軸に対しての振幅は，SEC秒でSinカーブ。Xの値は，0.0→0.1→0.0→−1.0→0.0となります。

＊12　上下さかさま
テクスチャ・マッピングするとき，必ずしも上下さかさまになるとは限らない。これは，Xファイルの作りかたの問題で，ポリゴンの頂点順番などに関係する。

＊13　縦横の比率
このサンプルでは，高さを固定して幅のほうだけを調整している。イメージの縦横の比率と同じ縮尺になっていればOKだ。

＊14　移動なし
“移動なし”というよりも，“原点に移動”といったほうが正解だろう。もともと原点にいるのに，原点に移動というのも変だけど（笑）。

Z軸に対しての移動は，SEC秒で座標（0, 0, 0）⟷（0, 0, −5）を往復することになります。

この二つの変動値から，移動変換を変数tranに格納します。

●回転変換（Rotate3Anim）

回転軸（3次元ベクトル[*15]）を，Vector3Animメソッドで定義。回転軸が，つねに向きを変えます。この動きまわる軸を使って，回転変換を変数roteに格納します。

最後に，変数flyに対して，移動と回転をCompose3メソッドで組み合わせたものを格納します。これは，ボタンが押されたときに，切り替えて使うための3Dアニメーション用のビヘイビアです。

```
Set fly = m.Compose3(tran, rote)
```

光源の定義と配置

光源は，アンビエント・ライトを使用します。UnionGeometryメソッドで，3Dパネル（geo）と組み合わせます。

カメラの定義とレンダリング

カメラは，パースペクティブ・カメラをDACameraオブジェクト（camera）で定義します。このカメラ（camara）を通して，3Dジオメトリ（geo）から2Dイメージ（geoimg）へRenderメソッドで投影（レンダリング）します。

背景用の画像とサウンドの設定

背景用に，“bkgroud.gif”というファイルをタイル貼りにしたイメージ（bkimg）を作ります。

サウンドは，今回は単なるBGMとしての機能しかありません。“earth.mp2”はMPEGオーディオ・ファイルで，DirectX Media SDKに含まれています。

コントロールにオブジェクトをセット

コントロール（DAControl）のプロパティに，それぞれ加工したオブジェクトを代入します。Imageプロパティには，3Dからレンダリングしたgeoimgと，背景のbkimgをOverlayメソッドで合成して代入しています。

ボタンのイベントプロシージャ

ボタンのイベントプロシージャ（Command1_onClic）は，ボタンが押されたときに発生します。

ここでは，画像の切り替えと3Dアニメーションの実行を制御しています。現在表示されている画像のインデックス値を変数preに保存しておき，画像表示用のカウンタ（idx）をインクリメント[*16]します。If命令で最後まで表示したら，最初の画像にもどるようにカウンタを0にリセットします。

```
photo.SwitchTo m.Sequence(pics(pre).
Duration(SEC / 2), pics(idx))
```

このコードで，画像の切り替えが行われます。ビヘイビアであるphotoを，SwitchToメソッドで入れ替えるというしくみです。

Sequenceメソッド[*17]で二つのイメージを連結しているのは，アニメーションの実行期間の半分までは現在表示されている画像pics（pre）を，その後はつぎの画像pics（idx）を表示するためです。ちょうど3Dアニメーションで一番後ろに飛んでいったときに，つぎの画像に変わります。Durationメソッドは，継続時間（秒）を指定します。

つぎに，3Dアニメーション用のビヘイビア（bvr）を，SwitchToメソッドでflyに差し替えて，ヒラヒラ動く処理を実行させます。ここでも，Durationメソッドで継続時間（ヒラヒラ飛んでいる時間）を指示しています。

```
bvr.SwitchTo fly.Duration(SEC)
```

Visual Basicで実現するには？

最後に，今回のサンプルをVB上で行う手法を紹介しておきましょう。

VBを起動したら，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で，“DirectAnimation Library”にチェックを付けます。つぎに，ツールボックスからDAViewerControlWindowedコントロールを選択して，フォームに貼り付けます。

さらに，コマンドボタンを一つ配置します。サイズや位置は，適当でかまいません。

そして，DAViewerControlWindowedコントロールのオブジェクト名を，「DAViewerControlWindowed1」から「DAControl」に変更して，**リスト2**のコードを入力します。

別の方法として，IE5に含まれるWebBrowserコントロールを使って，作成したHTMLをそのままVBの中に表示することができます。こ

＊15　3次元ベクトル
空間座標で向きと力を表すもので，よく矢印で示される。DirectAnimationで「Vector3(1, 1, 1)」といえば，どの方向にどれだけの矢印があるかイメージできるだろうか？　X軸は「Vector3(1, 0, 0)」，Y軸は「Vector3(0, 1, 0)」，Z軸は「Vector3(0, 0, 1)」だ。なお，これらはそれぞれ，XVector3，YVector3，ZVector3というプロパティを使っても表せる。3Dプログラミングでも2Dプログラミングでも，避けてとおれないこの“ベクトル”だ。数学はしっかり学んでおいたほうがいいよ（英語もね）。

＊16　インクリメント
数値を増加させていくこと。1ずつ増加の場合もあるし，2ずつ増加の場合もある。逆に減らしていくことを，“デクリメント”という。

＊17　Sequenceメソッド
シーケンスと読む。DirectAnimationで，ビヘイビア（動作）をつなぎ合わせるときによく使うメソッドだ。「xxxしたらzzzする」とか「aaa秒後にはbbbになる」とか，使い道はいっぱいある。「abcしたらdefをして，つぎにxyzをする」など，Sequenceメソッドでつなぎ合わせて利用することが多い。

の場合のコードが，リスト3です。

VBのメニューより，[プロジェクト]-[コンポーネント]を選び，“Microsoft Internet Controls”にチェックを付けます。つぎに，ツールボックスからWebBrowserコントロール*18（地球のアイコン）を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは適当でかまいません。

まとめ
実は今回苦労したワケ

3Dアニメーションはいかがでしたか？

やはり，3Dは少々むずかしいかもしれませんねぇ。まあ，気長にがんばりましょう！　これからもどんどん紹介していきます。

ところで，今回のサンプルは最初“動物図鑑”でした。図鑑の最後に，筆者の写真がでてくるようにしかけておいたのですが，ライオンやゴリラといっしょに自分の写真が飛んでいるのを見たら「コレァ最悪！！」と思い，削除しました（笑）。

しかし，なーんとそのときソースコードまで消してしまい，ヒェー！。おまけにごみ箱君が移動しないで削除モード。ひさびさの青い顔。結局，はじめから作り直して，春らしいかわいい“お花図鑑”にしたのです。

それでは，また来月。DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，Microsoft DirectX Media SDKに含まれています。また，DirectXに関する情報は，つぎのホームページでご覧ください。

● http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

＊18　WebBrowserコントロール
WebBrowserコントロールは，とくにVB用というわけではない。IEが，表示用のために使用しているコントロールなのだ。VBでもこのコントロールを使えば，簡単なブラウザツールも作ることができる。VBでこのコントロールを使ってHTMLを表示すると，「外はVB，中身はIE」という状態になるわけだ。

《リスト2》DirectAnimationで3Dアニメーションさせるサンプル・プログラム・リスト（Visual Basic用）

```
Option Explicit
'--------------------------------------------
'グローバル変数・定数の宣言
'--------------------------------------------
Const N             As Long = 10      '画像ファイル数
Const P_WIDTH       As Long = 288     'イメージの幅
Const P_HEIGHT      As Long = 206     'イメージの高さ
Const ZOOM          As Double = 0.025 'モデルデータ縮小
率
Const SEC           As Double = 5     'アニメーションの
実行時間
Const PI            As Double = 3.14159265359 '円周率
Dim m               As DAStatics       ' DAStaticsオブジ
ェクト
Dim bvr             As DATransform3   'アニメーション
ビヘイビア
Dim fly             As DATransform3   '３Ｄ変換
Dim pics(N - 1)     As DAImage        '画像イメージの配
列
Dim photo           As DAImage        '画像切り替え ビ
ヘイビア
Dim idx             As Integer        'インデックス

'--------------------------------------------
'Form_Load:初期設定
'--------------------------------------------
Private Sub Form_Load()
  'フォームを画面８０％にしてセンタリング
  Me.Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
          Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
  Command1.Caption = "次へ"
  '------------------------------
  'ローカル変数の宣言とDirectAnimationの初期化
  '------------------------------
  Dim geo           As DAGeometry     'ジオメトリ
  Dim scal          As DATransform3   'モデルデータ縮小
変換
  Dim light         As DAGeometry     '光源
  Dim camera        As DACamera       'カメラ
  Dim geoimg        As DAImage        'レンダリング イ
メージ
  Dim bkimg         As DAImage        '背景イメージ
  Dim pd            As DANumber       'アニメーション用
変動値
  Dim zero          As DANumber       'DANumber(0)
  Dim xmove         As DANumber       'X軸方向変化量
  Dim zmove         As DANumber       'Z軸方向変化量
  Dim vec           As DAVector3      '３次元ベクトル
  Dim tran          As DATransform3   '移動変換
  Dim rote          As DATransform3   '回転変換
  Dim snd           As DASound        'サウンド
  Dim k             As Integer
  Set m = DAControl.MeterLibrary    'メートル座標系
  Set zero = m.DANumber(0)
  '------------------------------
  '画像ファイルのロード
  '------------------------------
  For k = 0 To N - 1
    Set pics(k) = m.ImportImage(App.Path & "¥" & "flo
wer" & k & ".gif")
    'イメージの上下反転
    Set pics(k) = pics(k).Transform(m.Scale2(1, -1))
  Next
  '画像切り替え用のビヘイビア
  Set photo = m.ModifiableBehavior(pics(0))
  '------------------------------
  'モデルデータ(Ｘファイル)のロード
  '------------------------------
  Set geo = m.ImportGeometry(App.Path & "¥" & "square.
x")
  'ジオメトリ縮小変換（画像の縦横比率と同じにする）
  Set scal = m.Scale3(P_WIDTH / P_HEIGHT * ZOOM, ZOOM,
1)
  Set geo = geo.Transform(scal)
  '------------------------------
  'テクスチャ マッピング
  '------------------------------
  Set geo = geo.Texture(photo.MapToUnitSquare)
  '------------------------------
  '３Ｄアニメーション効果の設定
  '------------------------------
  '３Ｄアニメーション用のビヘイビア
  Set bvr = m.ModifiableBehavior(m.Translate3Anim(zero,
zero, zero))
  Set geo = geo.Transform(bvr)
  'アニメーション用の変動値
  Set pd = m.Div(m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber(PI * 2)),
m.DANumber(SEC))
  Set pd = m.Mul(pd, m.DANumber(2))
  'X軸方向(左右)の変化量
  Set xmove = m.Mul(m.Sin(pd), m.DANumber(0.1))
  'Z軸方向(前後)の変化量
  Set zmove = m.Sequence(m.Interpolate(0, -5, SEC / 2),_
                         m.Interpolate(-5, 0, SEC / 2))
  '移動変換
  Set tran = m.Translate3Anim(xmove, zero, zmove)
  '回転軸に使用する３次元ベクトル
  Set vec = m.Vector3Anim(m.Sin(pd), _
                          m.Cos(pd), _
                          m.Div(m.Sin(pd), m.DANumber(2
)))
  '回転変換
  Set rote = m.Rotate3Anim(vec, pd)
  '移動と回転を組み合わせて３Ｄアニメーションを定義
  Set fly = m.Compose3(tran, rote)
  '------------------------------
  '光源の定義と配置
  '------------------------------
  Set light = m.AmbientLight                    'アンビエン
トライト
  Set geo = m.UnionGeometry(light, geo)
  '------------------------------
  'カメラの定義とレンダリング
  '------------------------------
  Set camera = m.PerspectiveCamera(1, 0.9)  ''パースペ
クティブ カメラ
  Set geoimg = geo.Render(camera)
  '------------------------------
  '背景用の画像とサウンドの設定
  '------------------------------
  Set bkimg = m.ImportImage(App.Path & "¥" & "bkgroud.
gif").Tile
  Set snd = m.ImportSound(App.Path & "¥" & "earth.mp2"
).Sound.Loop
  '------------------------------
  'コントロールにオブジェクトをセット
  '------------------------------
  DAControl.Image = m.Overlay(geoimg, bkimg)
  DAControl.Sound = snd
  DAControl.Start
End Sub

'--------------------------------------------
'Command1_Click:画像切り替えと３Ｄアニメーションの実行
'--------------------------------------------
Private Sub Command1_Click()
  Dim pre           As Integer
  'カウンタのインクリメント
  pre = idx
  idx = idx + 1
  If idx >= N Then idx = 0
  '画像の切り替え
  photo.SwitchTo m.Sequence(pics(pre).Duration(SEC /
2), _
                             pics(idx))
  '３Ｄアニメーションの実行
  bvr.SwitchTo fly.Duration(SEC)
End Sub

'--------------------------------------------
'Form_Resize:コントロールの再配置(VBのみ)
'--------------------------------------------
Private Sub Form_Resize()
  On Error Resume Next
  Me.ScaleMode = 3        'フォームの座標系をピクセルに変
更
  '640×400 でセンタリング
  DAControl.Move (ScaleWidth - 640) / 2, 16, 640, 400
  '128× 32 でセンタリング
  Command1.Move (ScaleWidth - 128) / 2, 432, 128, 32
End Sub
```

《リスト3》WebBrowserコントロールを使う場合のプログラム・リスト

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
  'フォームをスクリーンの８０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
       Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
  'WebBrowserコントロールにdemo13.htmを表示
  WebBrowser1.Navigate App.Path & "¥" & "demo14.htm"
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  On Error Resume Next
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  WebBrowser1.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

リニューアル　DOS-BASICと高い互換性を持つWindowsプログラミング・ツール

F-BASIC V6（エフベーシック）ではじめるWindowsプログラミング

第2回　BASICプログラミングの基礎～“繰り返し処理”を極めよう！

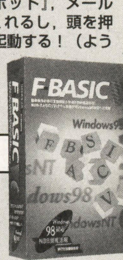
先月5月号よりリニューアルしたこの連載では，DOS-BASICと高い互換性のある『F-BASIC V6』を使って，Windowsプログラミングを紹介していきます。今回は，第1回に続いてBASICプログラミングの基礎といえる，“繰り返し処理”を解説しましょう。

TEXT & PROGRAMMING
椛島たけし



Takeshi Kabashima Profile

熊本県生まれ。N88-BASIC，Visual Basic，F-BASICを使い，現在プログラミングを生業とする毎日を過ごす。最近GETした『タッチおじさんロボット』，メールがくると教えてくれるし，頭を押すとF-BASICが起動する！（ように設定した）結構楽しんじゃってます。



F-BASIC V6
価格35,000円
((問い合わせ先))
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
((ホームページ))
http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fps/Products/fbasic/
((動作環境))
日本語Windows95／98／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量40Mバイト以上

プログラミングは“人生の縮図だ”パート2～繰り返し編

「罰としてグランド10周！（体育教師）」
「あの景品が取れるまでやってやる～（UFOキャッチャーの前で）」

このように，人生は繰り返し（ループ）の連続ですね（何か先月も似たようなことを書いた気がする…）。

みなさんはそんなとき，嫌々ながらグランドを10周（実は1周ごまかして9周）したり，熱くなってUFOキャッチャーにハマってみたり，さまざまな人生を送っているのでしょう。

先月は「人生と同じく，プログラムも判定と分岐の連続だ！」と言い切りました。今月は，「人生と同じく，プログラムも“繰り返し”の繰り返しだ！」と言ってしまいましょう（笑）。

この“繰り返し”は，分岐と並んでプログラム中もっともバグ（プログラム・ミス）の発生しやすいところです。「繰り返しといえば“while～wend”さえ知っておけばオッケーOK」って人はいませんか？

今回は，もうちょっと深く繰り返し処理について考えてみましょう。

繰り返す回数がきまっている場合はどうする？

まずはじめに，「グランド10周！」のように，繰り返す回数がきまっている処理について考えてみましょう。たとえば，名前を10回ディスプレイに表示することを考えてみます。

```
print "椛島たけし"
print "椛島たけし"
        ・
        ・
        ・
    (途中略)
        ・
        ・
        ・
print "椛島たけし"
print "椛島たけし"
stop
end
```

このように，print命令を10回並べることでディスプレイ表示は可能ですが，リストの見た目があまりよくないし，プログラム・ステップが増えてしまいます。

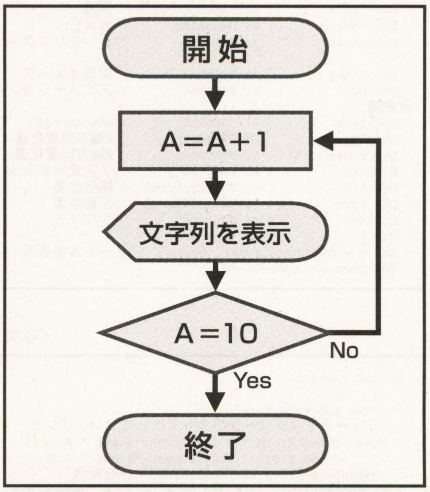
それではつぎに，“流れ図（フローチャート）”を書いて，論理的に考えてみることにしましょう。第1図を見てください。

この流れ図どおりにプログラムを作成すると，つぎのようなリストになります。

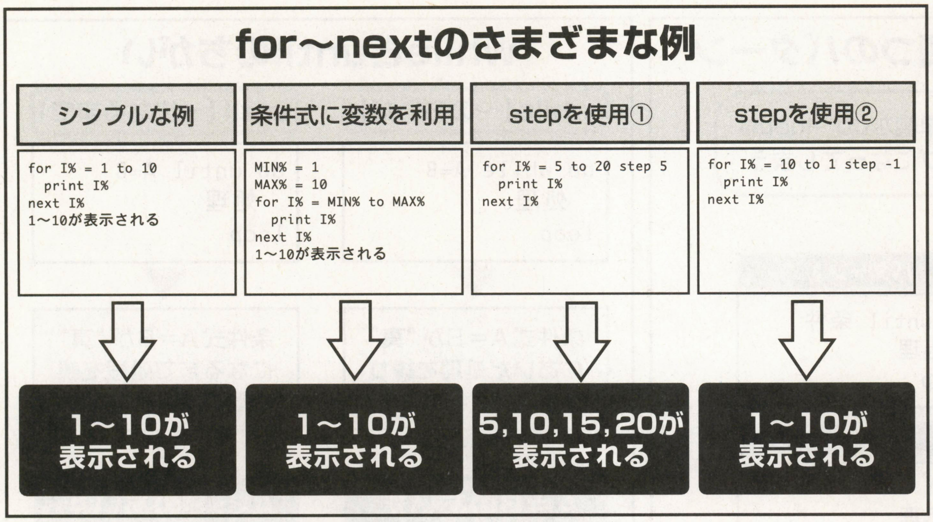
```
A = 0
*HYOUJI
A = A + 1
print "椛島たけし"
if A <= 10 then goto *HYOUJI
stop
end
```

これで，プログラム・ステップは半分程度になりました。しかし，goto命令を使用しているため，非常にわかりにくいプログラムになっています。

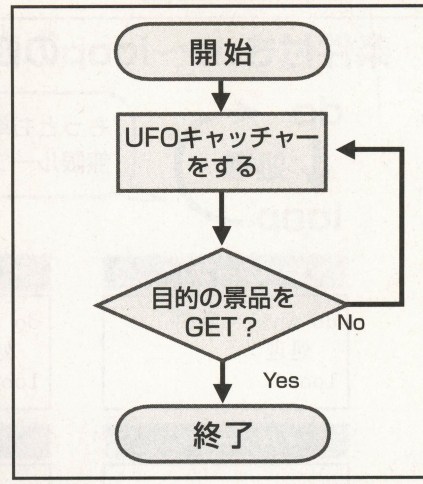
わかりやすく“回数のきまった繰り返し処理”を実現するために，BASICでは「for～next命令」が用意されています。



《第1図》文字列を10回表示させる処理の流れ図



《第2図》繰り返し命令の基本for〜nextの使いかたをマスターしよう！



《第3図》UFOキャッチャーで目的の景品を取る処理の流れ図

このfor〜next命令を使用すると，つぎのように簡単で，かつ短いリストになるのです。

```
for I = 1 to 10
  print "椛島たけし"
next I
```

for〜next命令はこう使いこなす！

for〜next命令の構文は，つぎのようになっています（【】内は省略可）。

```
for 変数 = 式1 To 式2 【STEP 式3】
  命令1
  命令2
    :
    :
  命令3
next 【変数】
```

このfor〜nextの処理ブロック内で使用する変数は，自動的にカウント・アップされます。通常は1ずつ増えますが，「STEP」で増分を指定することも可能です。

また式1や式2は，固定の数字でも数値型の変数でもかまいません。第2図にいくつかの例をまとめていますので，参考にしてください。

for〜nextの間に，さらに別のfor〜nextを記述することもできます。これは，2次元のデータ（X軸／Y軸など）の操作でよく使います。このように，for〜nextなどの繰り返し処理が階層になることを，“ネスト”と呼びます。

ネストしたfor〜nextのサンプルは，つぎのようになります。

```
'掛け算九九の表示
for I = 1 to 9
  for J = 1 to 9
    locate J * 5,I
    print I * J;
  next J
  print
next I
stop
end
```

繰り返す回数がきまっていない場合①

あらかじめ繰り返しの回数がきまっている場合は，for〜next命令で十分処理が行えます[*1]。しかし，それ以外の場合，たとえば冒頭のUFOキャッチャーの場合などは，回数がきまっていません。

この場合の流れ図は，第3図のようになります。これなら，gotoとif命令でプログラミングできそうですね。

```
*START
UFOキャッチャーをする処理
    :
    :
```

Technical Column

＊1 for〜nextの落とし穴

●落とし穴①

```
do until LOOP_CTR% < 10000
    :
  処理
    :
  LOOP_CTR% = LOOP_CTR% + 1
loop
```

このリストは，一見問題ないプログラムであり，事実問題なく動作する。1万回ループを行っているが，ためしに10万回のループに変えて実行してみよう。すると，32,768回目のループでエラーが発生してしまうのだ。

「％」が付いている変数，もしくはINTEGERで宣言した変数の最大値は「32767」であるため，変数がオーバー・フローしてしまう。ループ回数が変数で可変の場合は，とくにエラーになりやすいため注意が必要だ。

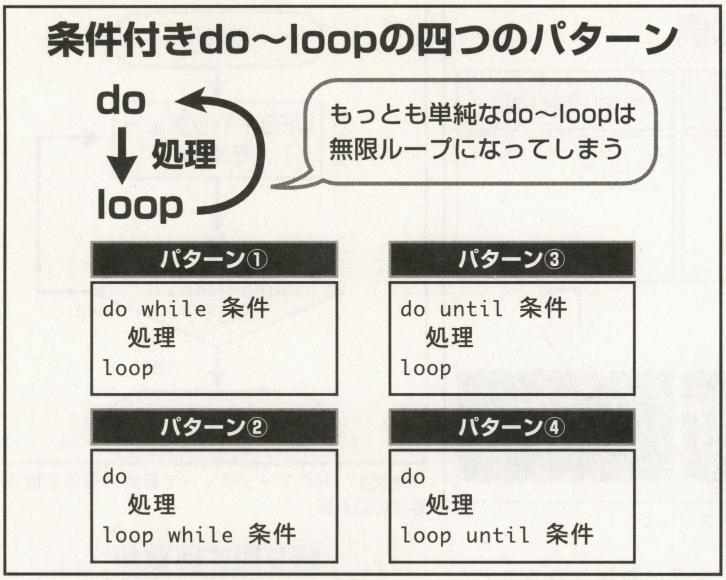
この場合は，ループ・カウンタをLong（倍精度）型の変数にしておけばすぐ回避できる。

●落とし穴②

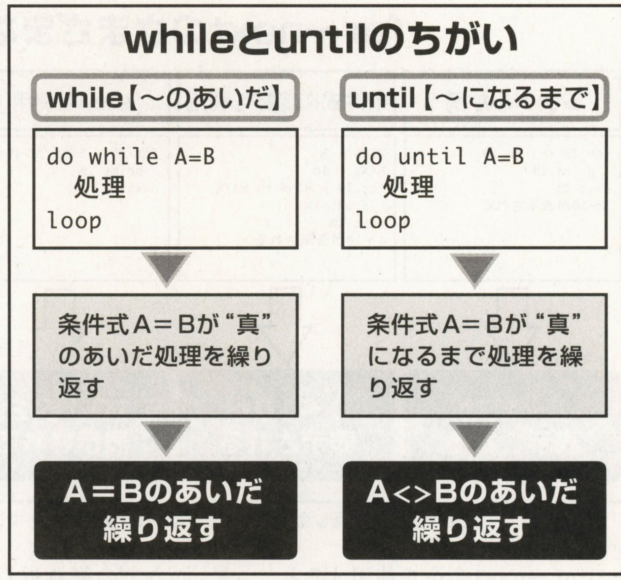
for〜next命令では，現在ループの回数を変数で取得できるが，ここでも注意が必要。たとえば，つぎの例を見てほしい。

```
for I% = 1 to 30
  I% = I%  1
  hairetu(i%) = X
next i%
```

これは，for〜next命令が使用する変数「I％」を，配列変数の添え字として流用している例だ。I％に対して代入が行われているため，ループの回数が期待した回数では終了しない。上記の例は，無限ループとなってしまう。for命令で使用する変数は，計算式の左辺に使用しないようにすべきなのだ。



《第4図》条件付きのdo～loopの四つのパターンを使いわけよう



《第5図》whileとuntilは働きがまったくちがうので注意しよう

```
if 目的の景品が取れたら then
  goto *EXIT
end if
goto *START
*EXIT
end
```

このリストは，やはりgoto命令がたくさんあって，わかりにくい気がします。そこで，BASICで用意されている「while～wend」を使用してみましょう。

```
while 目的の賞品が取れない
  UFOキャッチャーをする処理
        ・
        ・
        ・
wend
```

これで，ぐっとシンプルになりましたね。このwhile～wend命令の構文は，以下のようになります。

```
while 条件式
  命令1
  命令2
```

繰り返す回数がきまっていない場合②

繰り返す回数がきまっていないときの命令として，前述したwhile～wend以外に，「do～loop」を使用することもできます。

このdo～loopは，DOS版F-BASICなどには用意されていなかった命令ですので，使いにくいと思っている人も多いかもしれません。しかし，非常に便利な命令ですので，ぜひ覚えてください。

この命令は，doの地点からloopの地点までを永久的に繰り返します。もちろんこれだけではプログラミングには何の役にも立ちませんので，do命令およびloop命令の後に，条件判断文を付けて使用します。

do～loopに条件判断文を付けたものには，四つのパターンがあります。くわしく

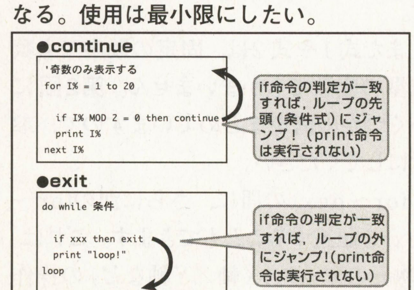
Technical Column

＊2 continueとexit

continueは，繰り返し処理の途中で，ブロック内のそれ以降の処理をキャンセルしたいときに使用する。つまり，continue命令が実行されると，ループの判定条件までジャンプすることができるわけだ。

これに対してexitは，繰り返し処理を抜けるときに使用する。繰り返しの条件に関係なく処理ブロックを抜けることができるので，例外処理やエラー処理に使用する場合が多い（下図参照）。

これらの便利な命令も，苦しまぎれに使ったり，ひんぱんに使用しすぎたりすると，プログラムがわかりにくくなる。使用は最小限にしたい。



コラム タッチおじさんロボット大地に立つ！



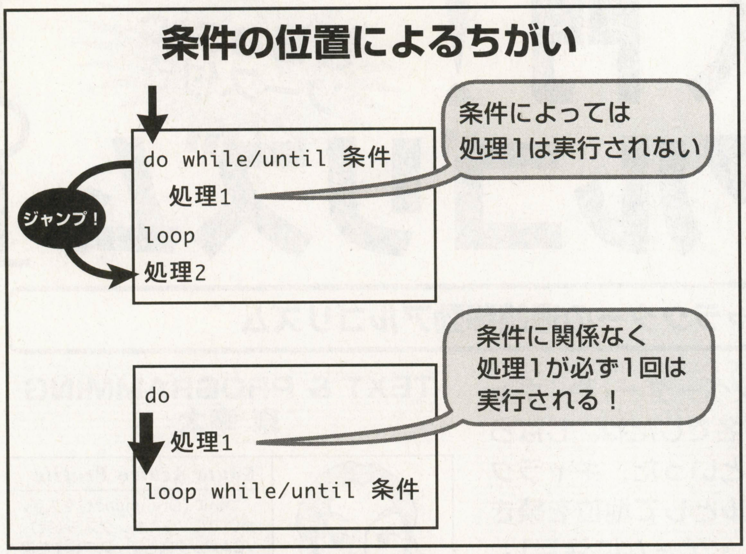
みんな，『タッチおじさんロボット』を知ってる？（富士通パソコンシステムズより発売中，価格3,700円）

富士通のパソコンのキャラクターとしておなじみのタッチおじさんが，電子メールが到着したり，キーボードやマウスの操作に合わせて腕を振ったり，顔を赤らめたり，しゃべったり…。なかなか楽しいロボットなのだ。

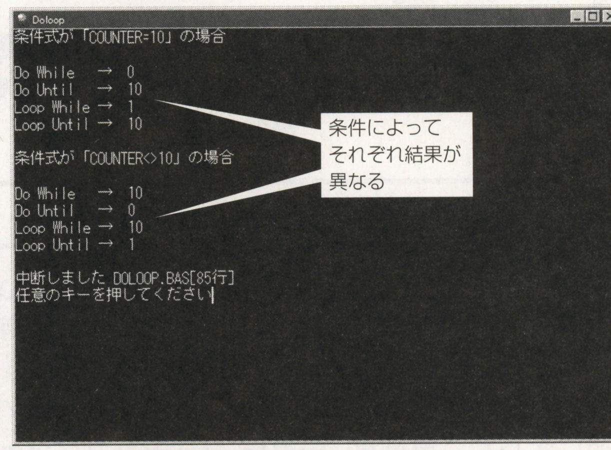
実は，このロボットの制御がF-BASIC V6で可能になるというウワサが。原稿執筆段階では詳細は明らかじゃないけど，どうやらタッチおじさんロボットを制御するF-BASIC用ライブラリが公開される模様。そのあかつきには，連載で取りあげるので，期待してね！



▲詳細は，http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fps/index.htmlへアクセス！ 問い合わせは，support@fps.paso.fujitsu.co.jpへメールするか，☎044-952-4124へ電話してみよう



《第6図》条件の位置がちがうと，処理内容がちがってくる。バグの原因になりがちなので，気をつけよう！



《写真1》リスト1を実行させたときのようす

は，第4図～第6図を参照してください[*2]。

また，それぞれのちがいを見るプログラム・リストを用意しましたので，F-BASIC V6を持っている人はためしてみてください（**リスト1**）。**写真1**を見るとわかるように，四つの式は使用方法によってまったく別の結果を返します。

このあたりは，バグの発生しやすいところですから，よく注意してプログラミングしてくださいね。

繰り返し処理の“コツ”はこれ！

もうおわかりだと思いますが，while～wendでできることは，すべてdo～loopで処理が可能です。do～loopのほうが多機能なため，do～loopを使う機会のほうが多いでしょう。

また，do～loopはVisual Basicにも存在する命令で，現在はwhile～wendは使われなくなりつつあるようです。個人的には，繰り返し処理にはdo～loopを使うことをオススメします。

なお，for～nextで可能な処理は，カウンタを使用することでwhile～wendでもdo～loopでも可能です。しかし，カウンタを多用するとバグを生みやすいですし，ステップ数も増えます。

繰り返しの回数がきまっている場合は，まずはfor～nextの使用を検討しましょう。ちなみに，for～next，while～wend，do～loopで動作速度の差はほとんどないようです。

さて，繰り返し処理について理解してもらえたでしょうか。「プログラミングは人生の縮図だ！」といいましたが，人生においては

```
do
  stalk her
loop until "She says Yes"
```

なんてことはやめましょうね！

《リスト1》do～loopの処理結果のちがいを見るプログラム・リスト（F-BASIC V6用）

```
'*******************************
'条件式が「COUNTER=10」の場合
'*******************************
print "条件式が「COUNTER=10」の場合":print

'-----------------
'Do While ～ Loop
'-----------------
COUNTER = 0 'ループカウンタの初期化
do while COUNTER=10
    COUNTER=COUNTER+1
loop
print "Do While   → ";COUNTER

'-----------------
'Do Until ～ Loop
'-----------------
COUNTER = 0 'ループカウンタの初期化
do until COUNTER=10
    COUNTER=COUNTER+1
loop
print "Do Until   → ";COUNTER

'-----------------
'Do  ～ Loop While
'-----------------
COUNTER = 0 'ループカウンタの初期化
do
COUNTER=COUNTER+1
   loop while COUNTER=10
print "Loop While → ";COUNTER

'-----------------
'Do  ～ Loop Until
'-----------------
COUNTER = 0 'ループカウンタの初期化
do
COUNTER=COUNTER+1
loop until COUNTER=10
print "Loop Until → ";COUNTER

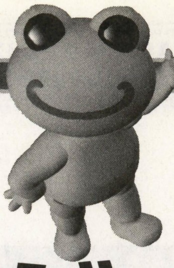
'*********************************
'条件式が「COUNTER <> 10」の場合
'*********************************
print
print "条件式が「COUNTER<>10」の場合":print

'-----------------
'Do While ～ Loop
'-----------------
COUNTER = 0 'ループカウンタの初期化
do while COUNTER<>10
    COUNTER=COUNTER+1
loop
print "Do While   → ";COUNTER

'-----------------
'Do Until ～ Loop
'-----------------
COUNTER = 0 'ループカウンタの初期化
do until COUNTER<>10
COUNTER=COUNTER+1
loop
print "Do Until   → ";COUNTER

'-----------------
'Do  ～ Loop while
'-----------------
COUNTER = 0 'ループカウンタの初期化
do
  COUNTER=COUNTER+1
loop while COUNTER<>10
print "Loop While → ";COUNTER

'-----------------
'Do  ～ Loop until
'-----------------
COUNTER = 0 'ループカウンタの初期化
do
COUNTER=COUNTER+1
   loop until COUNTER<>10
print "Loop Until → ";COUNTER
stop
end
```



ゲーム・クリエイターをめざす人の必見講座

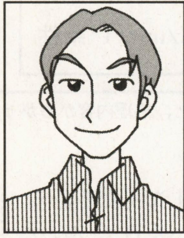
超入門！ゲーム・アルゴリズム

QBasic ソース付き

第5回　仮想画面によるキャラクターの通路移動アルゴリズム

アーケード・ゲームの初期は，『スペースインベーダー』や『ギャラクシアン』などのシューティング・ゲームが有名でしたね。しばらくすると，『パックマン』や『平安京エイリアン』といった，キャラクター・タイプのゲームが登場し，一つのジャンルとして地位を築きあげました。今回は，このようなキャラクター・ゲームに注目し，キャラクターを通路に沿って移動させる方法について説明します。

TEXT & PROGRAMMING
東 幸太



Kouta Azuma Profile

ついに『Dreamcast』を入手。ついでにVGAボックスも（笑）。VGAボックスとディスプレイを使えば，VGAクラスの解像度が無理なく使える。キーボードもあることだし，自分でゲームが作れる『DreamBASIC』みたいなものの登場を期待したいところ。ね，やまかんさん。

キャラクター・ゲームは世界に通じる？

キャラクター・ゲームは，2次元の平面フィールドの中で，上下左右にキャラクターを操作して移動させます（**第1図**）。

このタイプのゲームには，

①通路が存在して，移動がかなり限定されているもの

②障害物はとくに設定せずに，自由に移動できるもの

という2種類があります。今回は，このうち①の「通路が存在して移動範囲が限定されている」パターンで進めていきます。

①のパターンのゲームの代表格といえば，パックマンや平安京エイリアン*1です。とくに前者は世界的な人気があり，現在でもWindowsへ移植したゲームが発売されているので，知っている人も多いでしょう。

これらのゲームでは，登場するキャラクターは，壁によって構成された通路上を移動します。このような動作を行わせるには，キャラクターの移動処理をするときに，壁の存在する方向へ移動しないようにする必要があります。

たとえば，**第2図**を見てください。このように，キャラクターの上と右に壁が存在する場合，上や右に移動しないように判断する必要があります。

壁の存在の判断方法にはいろいろな方式がありますが，今回は“仮想画面”を用いた方法を使ってみます。この方式は，壁とキャラクターの大きさが同じ場合に有効で，プログラム的にも簡単になります。

仮想画面って何？

仮想画面による通路の判断では，キャラクターの大きさを1単位とした仮想画面を用意する必要があります。

この仮想画面とは，見た目は複雑なグラフィックスになっているキャラクターを単純な数値に置き換えて，そのキャラクターの存在箇所にその数値を記録したものです。こうすることで，場所を指定するとそこにどのキャラクターが存在するか，即座に判断できるようになります。

サンプルとして，**第3図**を見てください。このように，登場するキャラクターが

●プレイヤーが操作するキャラクター

●敵キャラクター

●壁

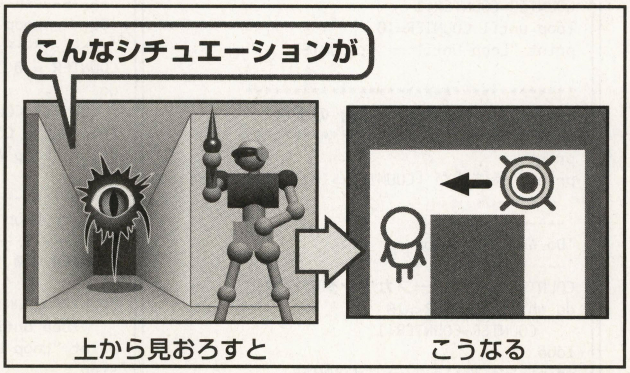
の3種類で，フィールドが10×10の大きさのゲームを考えてみましょう。

この場合，仮想画面として10×10のサイズの記録箇所を用意します。そして，画面上ではグラフィックスによって表示されているキャラクターを数値に置き換え，

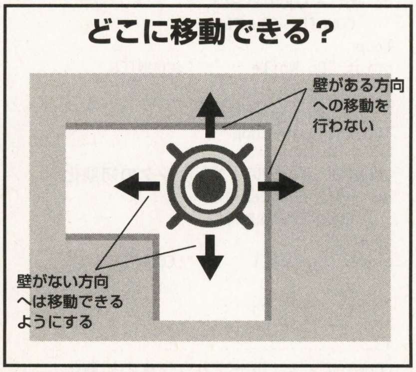
Technical Column

＊1　パックマンと平安京エイリアン

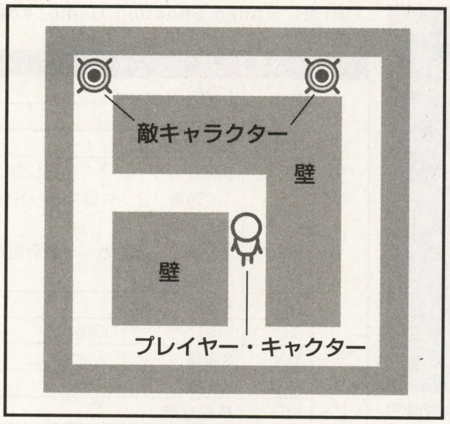
これらのゲーム，どちらも実物を知らない人にゲームの内容を説明するのがむずかしかった。“ゲームといえばシューティング”だった時代，弾を撃てないプレイヤー・キャラクターというものは斬新だったぶん，説明も困難だったのである。



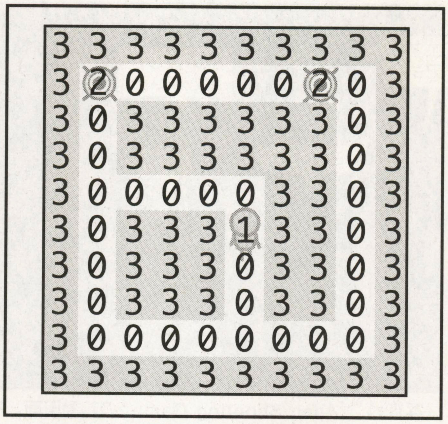
《第1図》キャラクター・ゲームは，このように上から見おろして描画するパターンが多いのだ



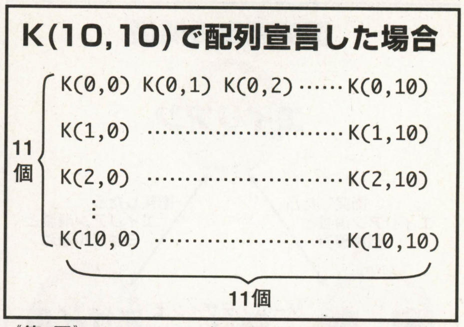
《第2図》このようにキャラクターが移動できる範囲が制限されている



《第3図》壁があるフィールド上のゲーム



《第4図》第3図の状態を仮想画面に投影する



《第5図》11×11＝121個の配列が用意されることになる（100個じゃないことに注意）

そのキャラクターが存在する箇所に数値を記録します。

第3図のような画面の場合，第4図のような仮想画面が用意されます。これを見るとわかるように，

- **プレイヤー・キャラクターが存在する箇所に「1」**
- **敵キャラクターが存在する箇所に「2」**
- **壁には「3」**
- **何もない場所には「0」**

が記録されるわけです。

このような仮想画面を使うことによるメリットは，いくつかあります。まず，通路の判断が即座にできること。そして，キャラクター同士の衝突判断に使いやすいことなどです。

“配列変数”で仮想画面を実現する！

この仮想画面をプログラムで実現する場合は，“配列変数*2”を用います。

プログラム中で仮想画面は，座標から存在キャラクターを引きだす，データベースのような働きをします。配列変数の添え字を座標に対応させ，対応する添え字の配列変数にキャラクターの番号を記録しておけば，仮想画面と同じ動作ができるのです。

> **Technical column**
>
> **＊2　配列変数**
>
> 普通の変数を一般の駐車場とすると，配列変数は“立体駐車場”のようなものだ。それぞれの台に別々の車を駐車させることができるように，配列変数も添え字によって区別された記憶部分に別々の値を格納することが可能となる。

配列変数の添え字と座標の対応については，配列変数を“2次元配列”にすることによって，X軸／Y軸を直接対応付けることができます。

2次元配列変数を利用する場合は，

```
配列宣言命令 K(10,10)
```

というように宣言します。すると，第5図のように121個の変数が用意され，添え字を変更することによって別々の変数にアクセスすることができます。

具体的には，2次元配列変数の一つ目の添え字をX座標，二つ目の添え字をY座標に対応させてやれば，

```
K(X,Y)
```

で座標（X, Y）の仮想画面にアクセスできるわけです。

たとえば，先ほどの第4図の例で，座標（7, 1）の仮想画面に敵キャラクターの番号を記録させるには，

```
K(7,1) = 2
```

とします。また，座標（5, 3）の仮想画面に，壁が存在するかどうかを調べるには，

```
IF K(5,3) = 3 THEN ～
```

とすればいいことになります。

仮想画面のメリット①キャラクター移動がラクチン

このような仮想画面を利用すると，壁の判定や，衝突判定やそれに関係する対応キャラクターの選択などの処理が，大幅に簡略化＆高速化できます。

壁の判定については，キャラクターの進行方向の仮想画面を調べることによって，壁があるかどうかがすぐにわかります。壁であれば移動方向を変える処理を行えば，壁によって仕切られた通路をキャラクターが移動していくようになります。

移動方向を変えるときも，新しい移動先に壁があるかどうかを仮想画面によって調べ，移動できる方向を新しく設定してやればよいのです。

仮想画面のメリット②キャラクター同士の衝突判定も簡単！

つぎに，キャラクター同士の衝突判定を考えてみましょう。

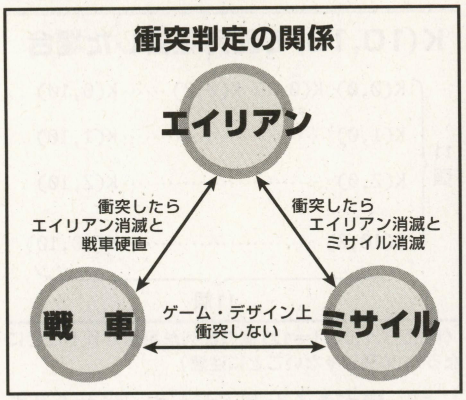
仮想画面がない場合，キャラクター同士の衝突判定は，キャラクターの座標を比較することによって行う必要があります。キャラクターが少ない場合はこちらのほうが簡単ですが，キャラクターの種類や数が増えてくると，プログラムの構成が複雑になったり，処理に必要な時間が長くなるというデメリットがあります。

しかし，仮想画面を利用すると，衝突判定は非常に簡単です。キャラクターが移動するときに，移動先の仮想画面を調べて衝突判定を行うべきキャラクターが存在するかどうかを調べるだけです。仮想画面を使わない場合と比較すると，非常に高速です。

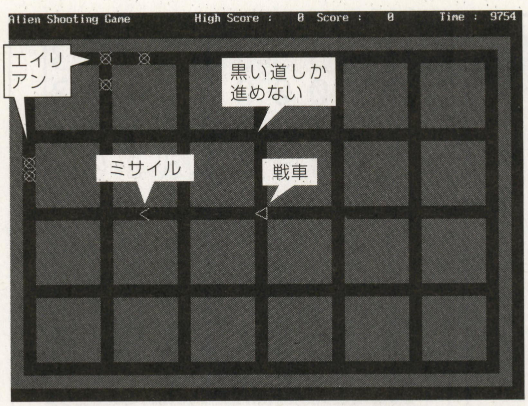
敵キャラクターの種類を増やす！

仮想画面に記録する数値を，より複雑なものにすることによって，配列変数を利用した複数キャラクターの添え字を直接求めることもできます。

先ほどの例では，プレイヤー・キャラクターが「1」，敵キャラクターが「2」，



《第6図》エイリアンとミサイルはそれぞれ複数存在するため，“多対多”の関係になるので注意しよう



《写真1》『Alien Shooting Game』の起動画面。制限時間以内に，たくさんのエイリアンを打ち倒そう。エイリアンに触れると，しばらく動けなくなるぞ

《第1表》『Alien Shooting Game』の配列変数リスト

種類	変数名	内容
エイリアン	AX	X座標
	AY	Y座標
	AD	移動方向
	AF	状況フラグ（−1：存在しない，1：通常，2：やられモードへ移行，3以上：やられモード表示期間のカウンタ）
	AC	移動カウンタ
	ACC	移動カウンタ初期値
ミサイル	MX	X座標
	MY	Y座標
	MD	移動方向
	MF	状況フラグ

壁は「3」というぐあいに番号を付けましたね。敵キャラクターが複数キャラクターになっている場合，仮想画面からの情報が「2」であったとすると，敵キャラクターが存在することはわかるものの，どの敵キャラクターかはわかりません。

そこで，敵キャラクターの番号を変更し，「10」に敵キャラクターのデータを格納している配列変数の添え字を加えたものを仮想画面に記録するようにします。すると，仮想画面からのデータが「13」であれば，「（0から数えて）4番目の敵キャラクターが存在する」ということが即座にわかります。

一般的なBASICでは，整数型の配列変数は「−32,768〜＋32,767」までの値を格納できます。適当なベースとなる数値を加えてやれば，複数種類の複数キャラクターに対応させることもできるわけです。

エイリアン・シューティング・ゲームで遊んでみよう！

仮想画面のアルゴリズムを利用した，キャラクター・ゲーム『Alien Shooting Game』を用意しました。

リスト1を入力して実行すると，**写真1**のような画面が表示されます。プレイヤーは戦車を操作して，フィールド内部のエイリアンを撃破しなくてはなりません。

戦車は，テンキーの[8][2][4][6]で上下左右に移動し，[5]キーで止まります。スペース・キーを押すと，戦車からミサイルが発射されます。

ミサイルは，画面中に3発まで発射できます。ミサイルがエイリアンに命中すると，そのエイリアンは消滅し，別の場所に登場します。

規定時間が経過するとゲーム終了となり，それまでに倒したエイリアンの数が得点となります。戦車とエイリアンが接触すると，そのエイリアンは消滅しますが，戦車はしばらくの間操縦不能になるので注意してください。

キャラクターの衝突関係をしっかり把握しよう！

このゲームで登場するキャラクターと，その衝突関係は，**第6図**のようになります。

ポイントは，先月5月号でも紹介した“多対多”の関係になる，ミサイルとエイリアンの関係です。

リスト1では，エイリアンと壁の情報を記録した仮想画面を用意して，衝突判定などを高速化しています。衝突判定は，移動速度が速いミサイル移動時に行い，エイリアン移動時の衝突判断は戦車との判断だけになっています。

仮想画面は，配列変数KGによって構成しています。数値は，

- **0：何もない状態**
- **1：戦車**
- **2：壁**
- **10以上：エイリアン**

となり，10を引いた値が対応するエイリアン用配列変数の添え字になります。

エイリアンは全部で5匹登場しますから，仮想画面では10〜14が利用されることになります。

まとめ　次回は追いかけアルゴリズムだ！

キャラクター系のゲームでは，仮想画面の利用は非常に有効です。最近の処理系ではメモリ容量も十分ですから*3，一つではなく，複数の仮想画面を利用することもできます。有効な場合には，仮想画面をどんどん使っていくのがいいでしょう。

次回は，通路をもう少し複雑にしたうえで，キャラクターを追いかける動きの実現方法について説明する予定です。お楽しみに！

Technical Column

＊3　昔のパソコンの苦しみ

ずっと昔のパソコンでは，「画面に表示するキャラクターの種類を格納したメモリ」というものが利用されていた。たとえば，画面に「A」の文字が表示されていると，その座標に対応した場所のメモリに「A」に対応するコードが記録されているというもの。

今回作成したQBasicのプログラム（リスト1）では，配列変数を利用して仮想画面を構成しているが，昔のパソコンでは画面表示システム自身が仮想画面のようなものを利用していた。そのため，場合によってはこのシステムをそのままプログラムで利用してしまうことも可能だったのだ。

現在のパソコンでは，このようなキャラクター・コード方式のVRAMシステムはほとんど利用されなくなっている。しかし，PC-9800シリーズには機能として用意されていて，N88-日本語BASICなどを利用しているときにはこの機能が動作しているのだ。

《リスト1》『Alien Shooting Game』のプログラム・リスト（QBasic用）

```
common shared score,hiscore,ti

dim shared ax(4),ay(4),ad(4),af(4),ac(4),acc(4) 'エイリアン用配
列変数
dim shared mx(2),my(2),md(2),mf(2) 'ミサイル用の配列変数
dim shared px(3),py(3) 'エイリアン出現地点
dim shared dx(3),dy(3) '方向と移動量の関係
dim shared kg(40,30) '仮想画面用配列変数

screen 12
px(0) = 1 : py(0) = 3 'エイリアン出現座標設定
px(1) = 37 : py(1) = 3
px(2) = 1 : py(2) = 27
px(3) = 37 : py(3) = 27
dx(0) = 0 : dy(0) = -1
dx(1) = 1 : dy(1) = 0
dx(2) = 0 : dy(2) = 1
dx(3) = -1 : dy(3) = 0
hiscore = 0 'ハイスコア
gf = 0 'ループフラグ
while gf = 0
  score = 0 'スコア
  ti = 10000 '残り時間
  makestage '画面作成
  for i = 0 to 2
    mf(i) = -1 'ミサイルが存在しないことを示す
  next
  mc = 0 'ミサイル移動カウンタ
  for i = 0 to 4
    af(i) = -1 '登場待ちの状態
  next
  tx = 19 '戦車初期座標
  ty = 15
  td = 3 '戦車初期方向
  otd = 3
  ntd = 3
  tc = 0 '戦車移動カウンタ
  tv = 0 '戦車初期速度
  tmc = 0 '硬直状態カウンタ
  drawtank tx,ty,td,15 '戦車を描く
  f = 0
  while f = 0 'ゲームメインループ
'   戦車の処理
    if tc < 1 then
      tc = 16 '戦車の速度に対応
      k$ = inkey$ 'キー入力に応じた移動方向変更
      if k$ = "2" then
        ntd = 2
        tv = 1
      end if
      if k$ = "4" then
        ntd = 3
        tv = 1
      end if
      if k$ = "6" then
        ntd = 1
        tv = 1
      end if
      if k$ = "8" then
        ntd = 0
        tv = 1
      end if
      if k$ = "5" then tv = 0 '停止
      if k$ = " " and tmc < 1 then 'スペースキーでミサイル発射
        m = -1
        for k = 0 to 2 '空いているミサイル用配列変数を探す
          if mf(k) < 0 then m = k
        next
        'ミサイル用配列変数が空いていて、かつ発射方向が壁で無い
ことをチェック
        if m > -1 and kg(tx+dx(td),ty+dy(td)) <> 2 then
          mx(m) = tx 'ミサイル初期座標
          my(m) = ty
          md(m) = td
          mf(m) = 1
          play "MBC64"
        end if
      end if
      if k$ = chr$(&H1B) then 'ESCキーで終了
        f = 1
        gf = 1
      end if
      'キー入力方向が壁でないならば移動方向変更
      if kg(tx+dx(ntd),ty+dy(ntd)) <> 2 then td = ntd
      if tmc < 1 then
        ntx = tx + dx(td) * tv '戦車移動
        nty = ty + dy(td) * tv
      else
        tmc = tmc - 1
      end if
      if kg(ntx,nty) = 2 then '移動した場所が壁の場合は
        ntx = tx '座標を元に戻す
        nty = ty
      elseif kg(ntx,nty) >= 10 then '移動した場所にエイリアンが
居る場合は
        play "MBE64D64"
        tmc = 100 'しばらく硬直させる
        af(kg(ntx,nty)-10) = 2 'やられモードへ移行
        ntx = tx
        nty = ty
      end if
      if ntx <> tx or nty <> ty then
        kg(tx,ty) = 0 '仮想画面上の戦車を消去
        drawtank tx,ty,otd,0 '画面上の戦車を消去
        drawtank ntx,nty,td,15 '画面上に戦車を描画
        kg(ntx,nty) = 1 '仮想画面上に戦車を設定
        tx = ntx
        ty = nty
        otd = td '消去するときに戦車の向きを知るため
      end if
    else
      tc = tc - 1
    end if
'   ミサイルの処理
    if mc < 1 then
      mc = 7 'ミサイルの速度に対応
      for k = 0 to 2 '配列変数の添え字
        if mf(k) > -1 then
          if kg(mx(k),my(k)) >= 10 then 'エイリアンが突っ込んで
きていないかチェック
            scoreup 10
            play "MBB64A64"
            mf(k) = -1 '消滅させる
            drawmis mx(k),my(k),md(k),0 '画面上から消去
            af(kg(mx(k),my(k))-10) = 2 'やられモードへ移行
          else
            nmx = mx(k) + dx(md(k))
            nmy = my(k) + dy(md(k))
            if kg(nmx,nmy) = 2 then '移動先が壁ならば
              mf(k) = -1 '消滅させる
              drawmis mx(k),my(k),md(k),0 '画面上から消去
            elseif kg(nmx,nmy) >= 10 then 'エイリアンに命中した
かチェック
              scoreup 10
              play "MBB64A64"
              mf(k) = -1 '消滅させる
              drawmis mx(k),my(k),md(k),0 '画面上から消去
              af(kg(nmx,nmy)-10) = 2 'やられモードへ移行
            else
              drawmis mx(k),my(k),md(k),0 '画面上から消去
              drawmis nmx,nmy,md(k),14 '新しい場所に描画
              mx(k) = nmx
              my(k) = nmy
            end if
          end if
        end if
      next
    else
      mc = mc - 1
    end if
'   エイリアンの処理
    for k = 0 to 4 '配列変数の添え字
      if af(k) < 0 then '存在していない場合は登場させる
        l = 0
        for i = 0 to 3 '最も戦車から離れている出現箇所を選ぶ
          l2 = sqr((px(i)-tx)*(px(i)-tx)+(py(i)-ty)*(py(i)-ty))
          if l < l2 then
            l = l2
            j = i
          end if
        next
        if kg(px(j),py(j)) = 0 then '出現箇所が空いているかチェ
ック
          af(k) = 1 '登場させる
          ax(k) = px(j) '出現箇所の座標をセット
          ay(k) = py(j)
          d = int(rnd(1)*4) '初期移動方向を乱数で決定
          while kg(ax(k)+dx(d),ay(k)+dy(d)) = 2
            d = d + 1 '移動方向が壁ならば別の方向を検索
            if d > 3 then d = d - 4
          wend
          acc(k) = 20 + ti / 1000 - int(rnd(1)*10) '移動速度設定
          ac(k) = acc(k)
        end if
      elseif af(k) = 2 then 'やられモードへ移行するか
        af(k) = 3 'やられ表示
        kg(ax(k),ay(k)) = 0 '仮想画面から消去
      elseif af(k) > 2 then 'やられモード
        drawalien ax(k),ay(k),12 '色を変えて表示
        af(k) = af(k) + 1
        if af(k) > 30 then
          af(k) = -1 '消滅
          drawalien ax(k),ay(k),0 '画面から消去
        end if
      else
        if ac(k) < 0 then '移動タイミングかチェック
          ac(k) = acc(k)
          j = 0 '移動可能な方向をADL(J)にリストアップする
          d = ad(k)
          if kg(ax(k)+dx(d),ay(k)+dy(d)) < 2 then
            adl(j) = d
            j = j + 1
          end if
          d = ad(k) + 1
          if d > 3 then d = d - 4
          if kg(ax(k)+dx(d),ay(k)+dy(d)) < 2 then
            adl(j) = d
            j = j + 1
          end if
          d = ad(k) + 3
          if d > 3 then d = d - 4
          if kg(ax(k)+dx(d),ay(k)+dy(d)) < 2 then
            adl(j) = d
            j = j + 1
          end if
          d = ad(k) + 2
          if d > 3 then d = d - 4
          if kg(ax(k)+dx(d),ay(k)+dy(d)) < 2 then
            adl(j) = d
            j = j + 1
          end if
          if j > 0 then '移動可能な方向があればその中から選択
            if j > 1 then '移動可能な方向が2つ以上あれば後退以
外から選択
              nad = adl(int(rnd(1)*(j-1)))
            else
              nad = adl(0) '移動可能な方向が1つだけならそれを選
択
            end if
            nax = ax(k) + dx(nad) '移動処理
            nay = ay(k) + dy(nad)
            if kg(nax,nay) = 1 then '戦車と接触したかチェック
              play "MBE64D64"
              tmc = 100 '戦車をしばらく硬直させる
              af(k) = 2
            else
              kg(ax(k),ay(k)) = 0 '仮想画面から消去
              drawalien ax(k),ay(k),0 '画面から消去
              drawalien nax,nay,10 '画面に描画
              kg(nax,nay) = k + 10 '仮想画面に描画
              ax(k) = nax '座標を更新
              ay(k) = nay
              ad(k) = nad '移動方向を更新
            end if
          end if
        else
          ac(k) = ac(k) - 1
        end if
      end if
    next
    ti = ti - 1 '残り時間を減少させる
    disptime
    if ti < 1 then f = 1 '残り時間が無くなったらゲーム終了
  wend
  locate 12,36
  print "Game  Over"
  f = 0
  while f = 0
    k$ = inkey$
    if k$ = chr$(&H1B) then
      f = 1
      gf = 1
    end if
    if k$ = chr$(13) then f = 1
  wend
wend
end

sub drawtank(x,y,d,c) '戦車表示
  bx = x * 16 + 8
  by = y * 16 + 8
  d1 = d + 1
  d2 = d + 3
  if d1 > 3 then d1 = d1 - 4
  if d2 > 3 then d2 = d2 - 4
  line(bx+dx(d)*7,by+dy(d)*7)-(bx-dx(d)*7+dx(d1)*7,by-dy(d)*7+
dy(d1)*7),c
  line(bx+dx(d)*7,by+dy(d)*7)-(bx-dx(d)*7+dx(d2)*7,by-dy(d)*7+
dy(d2)*7),c
  line(bx-dx(d)*7+dx(d1)*7,by-dy(d)*7+dy(d1)*7)-(bx-dx(d)*7+dx
(d2)*7,by-dy(d)*7+dy(d2)*7),c
end sub

sub drawmis(x,y,d,c) 'ミサイル表示
  bx = x * 16 + 8
  by = y * 16 + 8
  d1 = d + 1
  d2 = d + 3
  if d1 > 3 then d1 = d1 - 4
  if d2 > 3 then d2 = d2 - 4
  line(bx+dx(d)*7,by+dy(d)*7)-(bx-dx(d)*4+dx(d1)*7,by-dy(d)*4+
dy(d1)*7),c
  line(bx+dx(d)*7,by+dy(d)*7)-(bx-dx(d)*4+dx(d2)*7,by-dy(d)*4+
dy(d2)*7),c
end sub

sub drawalien(x,y,c) 'エイリアン表示
  circle(x*16+8,y*16+8),6,c
  line(x*16,y*16)-(x*16+15,y*16+15),c
  line(x*16,y*16+15)-(x*16+15,y*16),c
end sub

sub makestage
  cls
  print "Alien Shooting Game"
  scoreup 0
  disptime
' 仮想画面の初期化
  for y = 0 to 29
    for x = 0 to 39
      kg(x,y) = 2 'すべて壁にする
    next
  next
  for y = 3 to 27 step 6
    for x = 1 to 37
      kg(x,y) = 0 '通路を造る
    next
  next
  for x = 1 to 37 step 6
    for y = 3 to 27
      kg(x,y) = 0 '通路を造る
    next
  next
  for y = 2 to 28
    for x = 0 to 38
      if kg(x,y) = 2 then
        line(x*16,y*16)-(x*16+15,y*16+15),4,bf
      end if
    next
  next
end sub

sub scoreup(up)
  score = score + up '得点アップ処理
  if score > hiscore then hiscore = score
  locate 1,30
  print using "High Score : ####  Score : ####";hiscore;score
end sub

sub disptime
  locate 1,68
  print using "Time : #####";ti
end sub
```

実行方法＆リスト入力

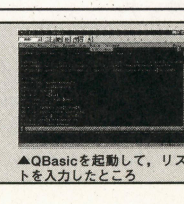
このリストは，QBasicで動作します。QBasicは，DOS／Vパソコンで動作する構造化BASIC（英語版）で，Windows95やWindows98のCD-ROMの中に収録されています。Windows95では“other¥oldmsdos”フォルダに，Windows98では“tools¥oldmsdos”フォルダにそれぞれ収録されています。

その中の“qbasic＊.＊”に該当するファイルを，ハードディスクの適当なフォルダにコピーしてください。つぎに，MS-DOSプロンプトを起動して，コピーしたフォルダに移動します。ここで「us」と入力すると，英語モードになります（日本語モードにもどす場合は「jp」）。

そして「qbasic」と入力すると，QBasicが起動します。[Esc]キーを押して，リストを入力してください。

プログラムの実行は，メニューより[Run]-[Start]を選択します。実行を強制終了するには，[Ctrl]＋[Pause]キーを押してください。

QBasicを終了するときには，メニューより[File]-[Exit]を選びます。



▲QBasicを起動して，リストを入力したところ

プログラミング　ニュース　スポット
Programming News Spot

プロスポ 1999年6月号　TEXT ● 石川直人

プログラミング関連のニュースを毎月お届けする“プロスポ”。今月はとくに新しい開発ツールも発表されず，Windowsプログラミングに関するニュースはほとんど見あたりませんでした。そこで，今回はちょっと趣向を変えて，Windows周辺のニュースを2本お送りしたいと思います。

ニュース

WinHECで明らかになった3種類のWindows？

マイクロソフトは，次期Windowsとしていた『Windows NT5.0』を『Windows2000』とあらため，開発を続けてきました。これが完成すれば，ようやくWindowsの命名規則における2000年問題も解決することができます（苦笑）。

ところでこのWindows2000は，Windows NTの後継OSです。Windows NTには，MS-DOSの仕様を引きずらずにまったく新しく作られたOSとして，その内部仕様が洗練されているという特徴があります（逆にいうと，Windows3.1／95／98などはMS-DOS時代の仕様を引きずった“洗練されていないOS”ということになる）。

マイクロソフトは，過去のしがらみを引きずったまま成長を重ねてきた一般向けWindowsシリーズを，Windows98でひとまず終わりにすることにしました。その代わりに，洗練されたNTベースのWindows2000に『Personal Edition』と称する一般向けバージョンを用意することで，それをWindows98の後継OSとすることにしたのです。

しかし，Windows2000は開発が難航しています。米マイクロソフト社内では，10月6日の発売をめざしているそうですが，それも4月21日に配布された英語版ベータ3の出来いかんでは，達成できるかどうかは微妙です。

そんな状況の下，ロサンゼルスでマイクロソフト主催のイベント『WinHEC（Windows Hardware Engineering Conference）』が開かれ，そこで新しいOS戦略の一端を公表されたのです。

まずは，Windows98のマイナー・バージョン・アップ版が登場することが発表されました。『Windows98 Second Edition』と呼ばれているこの製品は，すでに配布がはじまっている『Microsoft Internet Explorer』の最新バージョン5を標準搭載し，Windows98初期バージョンでのいくつかのバグを修正して，『DirectX6.1』をはじめとする最新ドライバを収録した形で，今年の秋にはリリースされるようです。

さらに，2000年にもWindows98ベースOSのバージョン・アップが予定されています。こちらは，Second Edition同様のマイナー・アップデート扱いになるのか（Third Editionとか？），それともメジャー・バージョン・アップ扱いになるのか（Windows2000 Personal Editionがこれになる？），今のところ詳細はよくわかりません。そこでのバージョン・アップの内容は，OS全体をブラッシュ・アップしつつ，信頼性や操作性を向上し，デジタル・メディアへの対応などを強化するようです。

というのが，マイクロソフトが今回WinHECで新たに発表した，Windowsの今後の展開です。Windows2000の上位バージョン（64ビット版とか）についても発表されていたようですが，まあこのへんは一般ユーザーにはあまり縁がない話ですね。

Windowsシリーズは，基本的にプログラム・プラットフォームとして互換性があることになっていますが，実際には微妙なところで互換性が取れていない場合があります。今後，さらにWindows98 Second EditionやWindows2000などが追加されることによって，プログラム開発者にとってはターゲット環境の設定や動作確認に頭を痛めることが増えそうです。

ウィルス

マクロ・ウイルス『メリッサ』大暴れ

『メリッサ』の名前を耳にしたことがある人も多いでしょう。一般マスコミの報道にも流れるほど，話題になりましたから。一応説明しておくと，メリッサとは『Microsoft Office』シリーズに感染する，いわゆるマクロ・ウイルスの一種です。

マクロとは，Officeシリーズで採用されている，簡易プログラミング言語のこと。『Word』や『Excel』などでは，Visual Basicを元に作られた“VBA（Visual Basic for Application）”という言語によって，文書に対するさまざまな操作を自動的に行うことが可能になっています。

マクロ・ウイルスとは，そのマクロ機能を使ってユーザーが本来意図しない動作を行わせるものです。勝手に文書の文字列の一部を改変したり，文書にウイルス制作者のサインを挿入したりといった事例が知られています。

マクロ・ウイルスに感染した文書ファイルを一度でも開いてしまうと，そのアプリケーション自体にマクロ・ウイルスが感染してしまいます。そうなると，そのアプリケーションで作成したすべての文書データには，自動的にマクロ・ウイルスが組み込まれるようになります。

従来のマクロ・ウイルスは，先ほどあげた事例のように，WordなりExcelなりの内部で完結して動作するものがほとんどでした。しかしメリッサは，従来タイプのマクロ・ウイルスとちがい，自分で自分のコピーを他人に配布する機能を持っています。

マイクロソフトのメールソフト『Outlook』は，電子メールなどを制御するAPIである“MAPI”によって操作可能です。メリッサではそれを利用し，Outlookのアドレス帳から50人に対してメリッサに感染したWord文書ファイルを，インターネット・メールで送りつけます。

メリッサ自身が，コンピュータ・システムに重大な障害をもたらすことは，ほとんどあり得ません。ただし，自動的に50通のメールを送信し，それによって複製がつぎつぎと増えていくことによって，インターネット・メール・システムに負荷がかかります。

今回メリッサの被害にあったのは，いくつかの企業およびプロバイダの電子メールサーバです。メリッサによって自動的に送信されたメールは，一時的に1か所に集中して爆発的にその数が増大する可能性があります。そのため，メールサーバに大きな負荷がかかった企業やプロバイダで，メールの配信が滞ったり，メールサーバを停止したりといった被害がでました。

このメリッサを応用すれば，メリッサ同様の感染力を持ちつつ，ユーザーのシステムを破壊するようなマクロ・ウイルスの作成も可能です。すでにメリッサを改変したマクロ・ウイルスが数種類発見されています。

マイクロソフトには早急に，マクロ・ウイルスのプラットホームであるOfficeアプリケーション自体へのウイルス対策を施してほしいものです。

ちなみに，私自身はメリッサのコードを見たわけではないので，以上の解説はあちこちで読んだ情報をまとめたものです，念のため。



▲メカマキ先生が想像するメリッサのようす

プログラマー&クリエイターへの登竜門

BM特選 投稿プログラムコーナー

- Visual Basic
- VB Script ＋ Direct X
- Delphi
- QBasic
- MSX-BASIC
- PC-98 N88-BASIC(86)
- FX-890P BASIC



本コーナーは，さまざまな言語に対応したプログラミング学習と創作をテーマに，読者からの投稿作品で成り立っています。これから，プログラミングを勉強しようというみなさんや，プロのプログラマー／クリエイターを目指そうというみなさんにとって役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを入力／実行するときの注意点やプログラムの内容，改造方法などが紹介されていますので，よく読んでください。また，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキビシイことも言っていますが，自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル ②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容 ②使いかた・遊びかた ③操作方法 ④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点 ⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点 ⑦使用機種名 ⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために同じものを2〜3入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にもプログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係

★ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。また，ホームページからの投稿も受け付けています。

URL=http://www.basicmagazine.net/

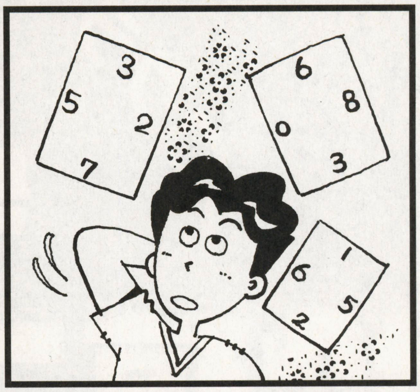
Windows95/98（Visual Basic V6.0）用

数字の位置把握が勝負の分かれ目

ファイブ　アンド　ファイブ

Five&Five

宮崎　修一（17歳）



ご挨拶

初めまして。宮崎です。

VisualBasicを始めてまだ１か月も経っていない初心者ですが，無謀にも投稿してみました。あの有名な世界で流行しているらしいカードゲームの５×５版です。もとのカードゲームと違ってトレードやきれいな絵柄はないので，言わないと気づかないかもしれませんが。

遊びかた

メニューで各設定を決めてからgame→startを選んでください。すると，四つの数字が書かれたカードが各13枚ずつ配られます。そのカードを交互に中央のフィールドに置いていきます。置いたカードが，周りの相手のカードより隣り合った数字が大きければ，その相手のカードは自分のものとなります。これを繰り返し，フィールドが埋まったときに，自分のカードのほうが多ければ勝ちとなります。

打ち込みかた

フォームとモジュールを一つずつ用意して打ち込んでください。フォームに置くピクチャー・ボックスとラベルの数はかなりのものになりますが，効率よくコピーしてください。コピーするときは各設定を行ってからにしましょう。コピー

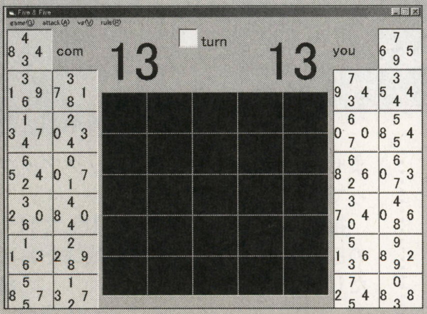
CHECKER FLAG

編：COMの強さは，初めての人がやるには，これぐらいがちょうどいいんじゃないですか？

つぐ美：こういったカードゲームは，元のルールがしっかりしてるから，操作性がいいのを作れば，けっこう楽しめるわね。

Dr.D：その操作性じゃが，選択したカードのキャンセルがちと面倒じゃな。ＣＯＭの思考ルーチンはプログラムではけっこう難しいのじゃ。まず自分がそのゲームをうまくならんことにはどうしようもならんしな。

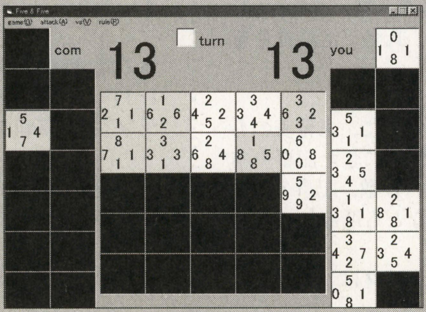
影：細かいことだけどゲーム中にCOM⇔2Pの切り替えができちゃうよ。



▲《写真１》メニューで設定を決めてからゲーム・スタート

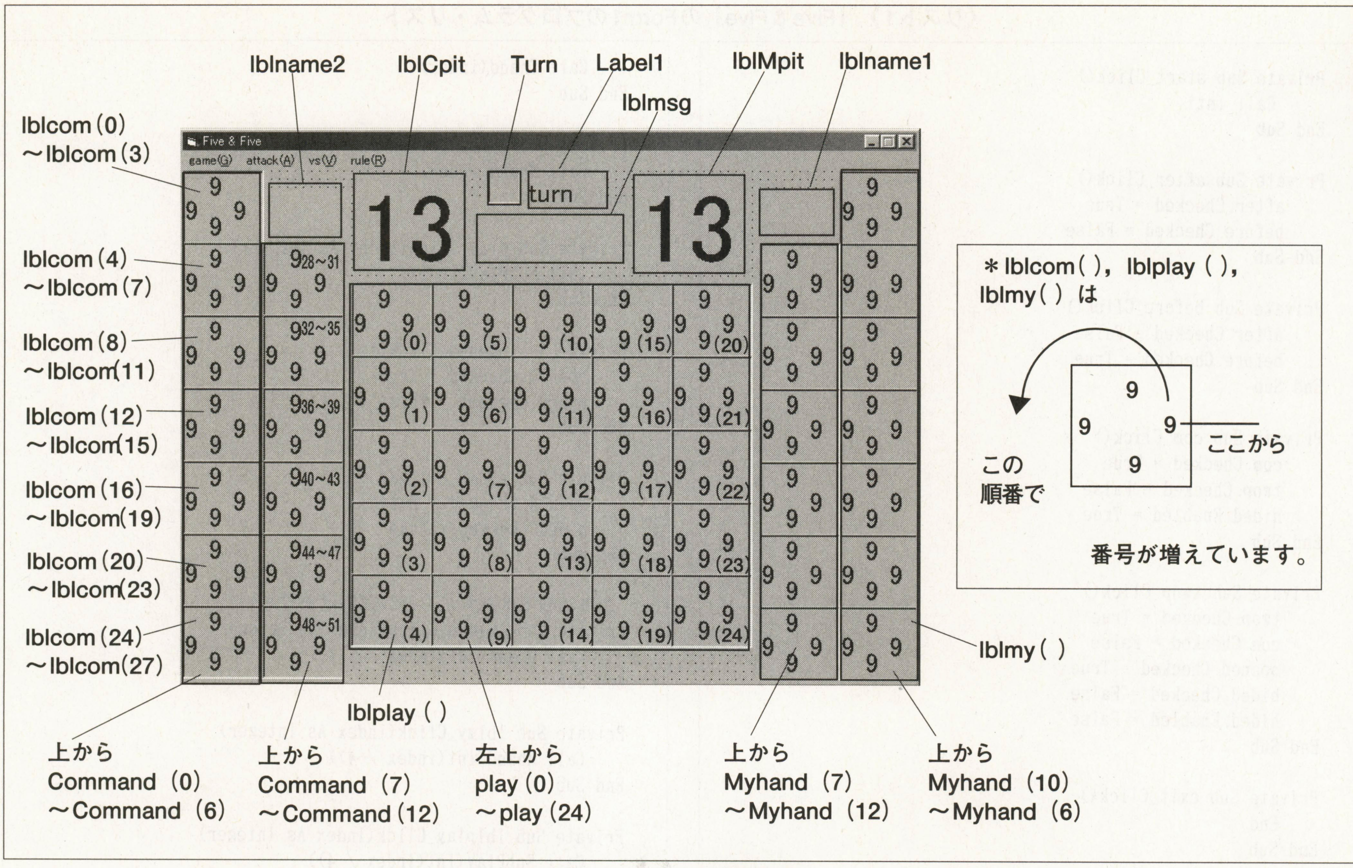


▲《写真３》ゲーム終了，自分の色のカードが多く場に出ていれば勝ち



◀《写真２》周り３辺が埋まっているカードを取るのがコツ

《OVER FLOW》この号が出る頃には，もうゴールデンウィークも終わってますね。みなさんはどう過ごしましたか？楽しめましたか？…休みがなかった，なんて人もいるかもしれませんね。たくさん遊んだ人も，そうでない人も当コーナーでちょっと休憩していってくださいネ。



《第1図》Formの配置図

した後，あの数の設定をすべて書き換えるのは大変ですから。

苦労した点

やっぱり思考ルーチンですね。他の部分は1日でできたけど，ここだけは3日かかった。まず自分自身非常に弱いので，どうすれば勝てるかわからない。今使ってるルーチンだって，実はよくわかってなかったりするんですけど。

改造について

まず，あのよくわからない思考ルーチンをどうにかしてやってください。お願いします。あとカードに絵柄をつける。これはたぶん簡単。セイム，プラスのルールを追加する。これは自分でもやってみたい。などいろいろやれることはあると思います。

最後に

このプログラムにもしバージョン・アップ等があれば，友人のページ "http://www2s.biglobe.ne.jp/~atrantic/html/" に載せてもらえる予定です。もし良ければ来てください。

★参考にしたもの

・FINAL FANTASY Ⅷ

《第2表》メニューの設定

キャプション(P)	名前(M)	インデックス(X)	ショート)カット(S	ヘルプコンテキスト番号	ネゴシエート位置(0	チェック(C)	有効(C)	表示(V)	ウィンドウリスト(W)
game(&G)	game		(なし)	0	0 - なし		○	○	
…start(&S)	start		Ctrl+S	0	0 - なし		○	○	
…-	s		(なし)	0	0 - なし		○	○	
…exit(&E)	exit		Ctrl+E	0	0 - なし		○	○	
attack(&A)	attack		(なし)	0	0 - なし		○	○	
…before(&B)	before		(なし)	0	0 - なし	○	○	○	
…after(&A)	after		(なし)	0	0 - なし		○	○	
vs(&V)	vs		(なし)	0	0 - なし		○	○	
…com(&C)	com		(なし)	0	0 - なし	○	○	○	
…2p(&P)	twop		(なし)	0	0 - なし		○	○	
rule(&R)	rule		(なし)	0	0 - なし		○	○	
…open(&O)	opened		(なし)	0	0 - なし	○	○	○	
…hide(&H)	hided		(なし)	0	0 - なし		○	○	

《第1表》プロパティ表

フォームの設定	
Caption	Five&Five
Height	8295
Left	105
MaxButton	False
ScaleHeight	7605
ScaleWidth	10995
Width	11115
ピクチャボックスの設定	
name	Turn
Height	495
Left	4680
ScaleHeight	435
ScaleWidth	435
Top	0
Width	495
name	"comhand, play, myhand"
Height	1095
ScaleHeight	1035
ScaleWidth	1155
Width	1215
ラベルの設定	
name	"lblcom, lblplay, lblmy"
BackStyle	0-透明
Caption	9
Height	375
Width	375
name	"lblCpit, lblMpit"
Caption	13
Height	1335
Width	1455
name	"lblname1, lblname2"
Height	615
Width	1095
name	lblmsg
FontColor	&H00FF0000&
Left	4200
Height	855
Width	2655
name	Label1
Caption	turn
Left	5160
Height	375
Width	1095

★OFコーナーのOFとは，大江戸ファイトの略ですか？（埼玉県北足立郡・ぶんちょ24歳）……【編：こ・濃いですね…。でも編集部に該当者は…。影：何言ってるんだ編君，ここに立派なお地蔵さんの頭が…。Dr. D：影君，倉庫の大掃除を今日中にすますように。影：えぇ，そんな！】

《リスト1》『Five＆Five』のForm1のプログラム・リスト

```
Private Sub start_Click()
    Call Inti
End Sub

Private Sub after_Click()
    after.Checked = True
    before.Checked = False
End Sub

Private Sub before_Click()
    after.Checked = False
    before.Checked = True
End Sub

Private Sub com_Click()
    com.Checked = True
    twop.Checked = False
    hided.Enabled = True
End Sub

Private Sub twop_Click()
    twop.Checked = True
    com.Checked = False
    opened.Checked = True
    hided.Checked = False
    hided.Enabled = False
End Sub

Private Sub exit_Click()
    End
End Sub

Private Sub comhand_Click(index As Integer)
    Call Chand(index)
End Sub

Private Sub myhand_Click(index As Integer)
    Call Mhand(index)
End Sub

Private Sub play_Click(index As Integer)
    Call SubPlay(index)
End Sub

Private Sub opened_Click()
    opened.Checked = True
    hided.Checked = False
End Sub

Private Sub hided_click()
    opened.Checked = False
    hided.Checked = True
End Sub

'ここから下は必ずしも打つ必要はありません
Private Sub lblcom_Click(index As Integer)
    Call Chand(Int(index / 4))
End Sub

Private Sub lblmy_Click(index As Integer)
    Call Mhand(Int(index / 4))
End Sub

Private Sub lblplay_Click(index As Integer)
    Call SubPlay(Int(index / 4))
End Sub
```

《リスト2》『Five & Five』のModule1プログラム・リスト

```
Dim JagPlay(24) As Integer                          '場の状態を保存する変数
Dim JagMy(12) As Integer, JagCom(12) As Integer     '手札の状態を保存する変数
Dim Base As Integer, HandBase As Integer            '場及び手札の選択された場所を保存する変数
Dim Temp(3) As Integer                              '選択された手札の数字を保存する変数
Dim Count As Integer                                '場におかれたカードを数える変数
Dim MyFlag As Boolean                               '自分のターンかどうかのフラグ
Dim SetFlag As Boolean                              '手札が選択されているかどうかのフラグ
'ここから下は思考ルーチン用の変数です
Dim Sum(12) As Integer
Dim Sort(12) As Integer
Dim SortFlag As Boolean
Dim HandFlag As Boolean

Sub Inti()
Randomize
'カウントの初期化
    Count = 0
'初期点数の設定
    Form1.lblCpit.Caption = 13
    Form1.lblMpit.Caption = 13
'場の初期化
    For i = 0 To 24
        Form1.play(i).BackColor = RGB(0, 0, 0)
        JagPlay(i) = -1
    Next i
'先攻後攻の設定
    If Form1.before.Checked Then
        MyFlag = True
        Form1.Turn.BackColor = RGB(255, 255, 255)
    Else
        MyFlag = False
        Form1.Turn.BackColor = RGB(0, 255, 255)
    End If
'手札の設定
    SetFlag = False
    For i = 0 To 51
        Form1.lblcom(i).Caption = Int(Rnd * 10)
        Form1.lblmy(i).Caption = Int(Rnd * 10)
    Next i
    For i = 0 To 12
        Form1.myhand(i).BackColor = RGB(255, 255, 255)
        Form1.comhand(i).BackColor = RGB(0, 255, 255)
        JagMy(i) = 0
        JagCom(i) = 0
    Next i
'対戦相手の設定
    Form1.lblmsg.Caption = ""
    If Form1.com.Checked Then
        Form1.lblname1.Caption = "you"
```


★テレホーダイばんざい！（神奈川県秦野市・**夏夕樹17歳**）……【**Dr.D**：長時間のネットサーフィンには欠かせないテレホーダイじゃが…。**編**：夜中というのがネックですよね…。睡眠時間が…。**影**：会社でとればOK！何の問題も…。**つぐ美**：良い子のみんなは真似しないでね！】

```
        Form1.lblname2.Caption = "com"
    Else
        Form1.lblname1.Caption = "1p"
        Form1.lblname2.Caption = "2p"
    End If
'ルールの処理
    If Form1.hided.Checked Then
        For i = 0 To 12
            Form1.comhand(i).BackColor = RGB(0, 0, 0)
        Next i
    End If
'思考ルーチン用の変数の初期化
    SortFlag = False
    HandFlag = False
    For i = 0 To 12
        Sum(i) = 0
        Sort(i) = i
    Next i
'コンピュータ対戦でコンピュータのターンからなら思考ルーチンへ
    If Form1.com.Checked And Not MyFlag Then
        Call Process
    End If
End Sub

Sub Mhand(ban)  '自分の手札
'すでに選ばれている手札の場合はキャンセルへ
    If JagMy(ban) = 1 Then
        Call Cancel(ban)
'条件(自分のターンで使われていないカードでまだ手札が選択されていない) を満たしていれば保
存へ
    ElseIf MyFlag And JagMy(ban) <> -1 And Not SetFlag Then
        Call Hozon(ban)
    End If
End Sub

Sub Chand(ban)  '相手の手札
'すでに選ばれている手札の場合はキャンセルへ
    If JagCom(ban) = 1 Then
        Call Cancel(ban)
'条件(自分のターンで使われていないカードでまだ手札が選択されていない) を満たしていれば保
存へ
   ElseIf Not MyFlag And JagCom(ban) <> -1 And Not SetFlag Then
        Call Hozon(ban)
    End If
End Sub

Sub SubPlay(ban)
'条件 (まだ置かれてない場所で手札が選択されている状態) を満たしていればプットプレイへ
    If JagPlay(ban) = -1 And SetFlag Then
        Call PutPlay(ban)
    End If
End Sub
```

```
Sub Hozon(ban)  '選択されたカードの保存
HandBase = ban
SetFlag = True
    If MyFlag Then
        JagMy(ban) = 1
        Form1.myhand(ban).BackColor = RGB(255, 255, 0)
        For i = 0 To 3
            Temp(i) = Form1.lblmy(ban * 4 + i).Caption
        Next i
    Else
        JagCom(ban) = 1
        Form1.comhand(ban).BackColor = RGB(255, 255, 0)
        For i = 0 To 3
            Temp(i) = Form1.lblcom(ban * 4 + i).Caption
        Next i
    End If
End Sub

Sub PutPlay(ban)    '選択されたカードを場に置く
Count = Count + 1
Base = ban
SetFlag = False
'使われた場及びカードの処理
    If MyFlag Then
        Form1.play(ban).BackColor = RGB(255, 255, 255)
        JagPlay(ban) = 0
        Form1.myhand(HandBase).BackColor = RGB(0, 0, 0)
        JagMy(HandBase) = -1
    Else
        Form1.play(ban).BackColor = RGB(0, 255, 255)
        JagPlay(ban) = 1
        Form1.comhand(HandBase).BackColor = RGB(0, 0, 0)
        JagCom(HandBase) = -1
    End If
    For i = 0 To 3
        Form1.lblplay(ban * 4 + i).Caption = Temp(i)
    Next i
'上の判定
    If ban > 4 Then
        Call Change(-5, 3, 1)
    End If
'下の判定
    If ban < 20 Then
        Call Change(5, 1, 3)
    End If
'右の判定
    If ban Mod 5 <> 4 Then
        Call Change(1, 0, 2)
    End If
 '左の判定
    If ban Mod 5 <> 0 Then
        Call Change(-1, 2, 0)
```

```
        End If
    'ターンの入れ替え
        MyFlag = Not MyFlag
        If MyFlag Then
            Form1.Turn.BackColor = RGB(255, 255, 255)
        Else
            Form1.Turn.BackColor = RGB(0, 255, 255)
        End If
    '終了及び勝敗判定
    If Count > 24 Then
        Select Case True
            Case Int(Form1.lblMpit.Caption) > Int(Form1.lblCpit.Caption)
                Form1.lblmsg.Caption = Form1.lblname1.Caption & " win"
            Case Int(Form1.lblMpit.Caption) = Int(Form1.lblCpit.Caption)
                Form1.lblmsg.Caption = " draw "
            Case Int(Form1.lblMpit.Caption) < Int(Form1.lblCpit.Caption)
                Form1.lblmsg.Caption = Form1.lblname2.Caption & " win"
        End Select
    End If
    'コンピュータの思考ルーチンへ
        If Form1.com.Checked And Not MyFlag And Count < 25 Then
            Call Process
        End If
End Sub

Sub Change(ban, ban1, ban2) '周りのカードの書き換え
'周りにカードがあって
    If JagPlay(Base + ban) <> -1 Then
'そのカードが置いたカードより小さくて
        If Form1.lblplay(Base * 4 + ban1).Caption _
            > Form1.lblplay((Base + ban) * 4 + ban2).Caption Then
'それが自分のカードでなければ書き換え及びポイントの負加
            If MyFlag And JagPlay(Base + ban) = 1 Then
                Form1.play(Base + ban).BackColor = RGB(255, 255, 255)
                JagPlay(Base + ban) = 0
                Form1.lblMpit.Caption = Form1.lblMpit.Caption + 1
                Form1.lblCpit.Caption = Form1.lblCpit.Caption - 1
            ElseIf Not MyFlag And JagPlay(Base + ban) = 0 Then
                Form1.play(Base + ban).BackColor = RGB(0, 255, 255)
                JagPlay(Base + ban) = 1
                Form1.lblCpit.Caption = Form1.lblCpit.Caption + 1
                Form1.lblMpit.Caption = Form1.lblMpit.Caption - 1
            End If
        End If
    End If
End Sub

Sub Cancel(ban) '手札選択状態の解除
SetFlag = False
    If MyFlag Then
        Form1.myhand(ban).BackColor = RGB(255, 255, 255)
        JagMy(ban) = 0
    Else
        Form1.comhand(ban).BackColor = RGB(0, 255, 255)
        JagCom(ban) = 0
    End If
End Sub
'ここから下は思考ルーチン用のプログラム
Sub Process()  'メインルーチン
    If Not SortFlag Then
        Call SubSort
    End If
    If Count = 0 Then
        Call Chand(Sort(0))
        Base = Int(Rnd * 2) * 4 + Int(Rnd * 2) * 20
    Else
        Call SubProcess(Base)
        Call Chand(HandBase)
    End If
    If Not HandFlag Then
        For i = 0 To 12
            Call Chand(Sort(i))
        Next i
    End If
        Call SubPlay(Base)
    For i = 0 To 24
        Call SubPlay(i)
    Next i
End Sub

Sub SubSort()
SortFlag = True
    For i = 0 To 12
        For j = o To 3
            Sum(i) = Sum(i) + Int(Form1.lblcom(i * 4 + j).Caption)
        Next j
    Next i
    For i = 11 To 0 Step -1
        For j = 0 To i
            If Sum(j) > Sum(j + 1) Then
                s = Sum(j): Sum(j) = Sum(j + 1): Sum(j + 1) = s
                s = Sort(j): Sort(j) = Sort(j + 1): Sort(j + 1) = s
            End If
        Next j
    Next i
End Sub

Sub SubProcess(ban)
HandFlag = False
Dim Min(3) As Integer
For i = 0 To 3
    Min(i) = 10
Next i
    If ban Mod 5 <> 4 Then
```


★時は流れ，歴史は繰り返す…名言ですね。影さんのパソコン破壊も，つぐ美さんの年齢も繰り返されてますねえ……。(青森県南津軽郡・ていこく20歳) ……【影：つぐ美ちゃんは年末になると時間の巻き戻しのために休みをとるんだよ。年末進行で大変な…。つぐ美：誰が？】

```
If JagPlay(ban + 1) = -1 Then
    Min(0) = Form1.lblplay(ban * 4).Caption
    End If
End If
If ban < 20 Then
    If JagPlay(ban + 5) = -1 Then
        Min(1) = Form1.lblplay(ban * 4 + 1).Caption
    End If
End If
If ban Mod 5 <> 0 Then
    If JagPlay(ban - 1) = -1 Then
        Min(2) = Form1.lblplay(ban * 4 + 2).Caption
    End If
End If
If ban > 4 Then
    If JagPlay(ban - 5) = -1 Then
        Min(3) = Form1.lblplay(ban * 4 + 3).Caption
    End If
End If
tmp = Min(0)
num = 0
For i = 1 To 3
    If Min(i) < tmp Then
        tmp = Min(i)
        num = i
    End If
Next i
If tmp < 9 Then
    Select Case num
    Case 0
        ban1 = 1
        ban2 = 2
    Case 1
        ban1 = 5
        ban2 = 3
    Case 2
        ban1 = -1
        ban2 = 0
    Case 3
        ban1 = -5
        ban2 = 1
    End Select
    Base = ban + ban1
    For i = 0 To 12
        If JagCom(Sort(i)) <> -1 And Form1.lblcom(Sort(i) * 4 + ban2) > tmp Then
            HandBase = Sort(i)
            HandFlag = True
            Exit For
        End If
    Next i
End If
End Sub
```

評…クラウドがぬいぐるみみたい～（つぐ美）



by いざよいせりか

評…加藤義啓さんにファンコール！（編）



by 旭野夕海

評…ホームページ，みんなでアクセスしてみよう（影）



by ichiro改め はまいち

評…全エンディングを見るのは大変？（つぐ美）



by 藤井朱丸

評…ファンサービスで光線銃…？（影）



by 中西ジロー

評…足跡つきのハガキも一度見たいかも（笑）（影）



by もんぢゃ部隊たいちょ

評…ひざまくら…相手がいないと…（影）



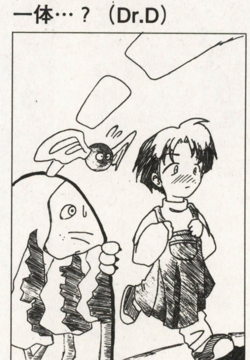
by 渡瀬右京

評…8のカーバンクルってかわいいよね（つぐ美）



by Shizuru

評…後ろの動物（？）は一体…？（Dr.D）



by 霧摩螢

評…コントラバスって触ったことないや（影）



by 蒼霧羅夢

★OF投稿，なんか久しぶりです。200号プロコンに参加しなければ出さなかったかも…（笑）？（千葉県佐倉市・**加藤義啓24歳**）……

【影：出さなかったかもなんて，そんなつれないこと言わないで～。関係ないけどプロコンってなんか引越屋思い出すなぁ…。編：…え？】

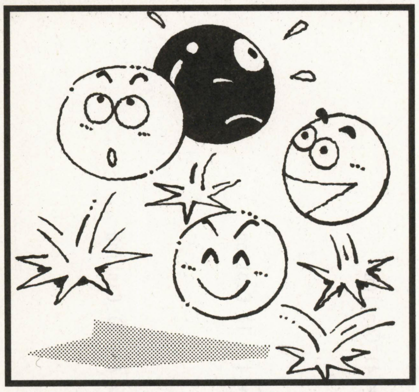
Windows95/98(Visual Basic V5.0)用

ボールを落とさず分裂させよう

Split

スプリット

工藤　俊介（20歳）



内容＆入力方法

マウスでパドルを操作し，上から落下してくるボールをひたすら跳ね返すゲームです。

ボールは跳ね返ると二つに分裂し，うまくいけばどんどん増殖していきます。一つ跳ね返すごとに1点入り，1分間に何点取れるかを競います。

画面をクリックしてゲーム・スタート。ゲーム中，ダブルクリックでポーズをかけることができます。もう一度クリックすることで解除できます。

Visual Basic 5.0用とか書いてありますが，どのバージョンでも全く問題なく入力できると思います。フォーム，ピクチャ・ボックスとメニューを**第1表**のように設定し，リストを正しく入力してください。

画面のプロパティーで「小さいフォント」以外に設定している場合，表示されるフォントのサイズがおかしくなるので，それに関する記述を各自調整してください。

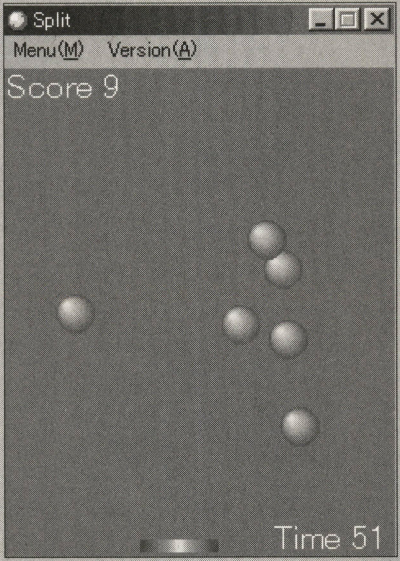
また，このプログラムでは結構重たい処理をしています。動作確認はAMD-K6 233MHzで行っていて，ある程度ウェイトに余裕を持たせてありますが，マシンパワーが弱いと，ちょっと苦しいかもしれません。

プログラムについて

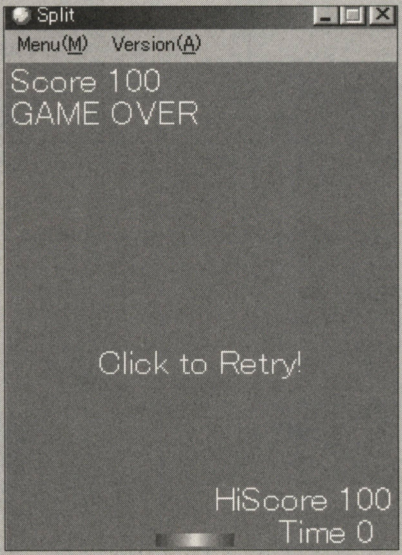
とりあえず，このプログラムの重要なかなめは分裂処理と言っていいでしょう。ＢＳ＄という変数に64種類の文字を代入しておき，新しくボールが発生するときはＢＳ＄の先頭の1文字を切り取り，



▲《写真1》タイトル画面。けっこうコンパクトな画面サイズ



▲《写真2》ボールは跳ね返すたびに分裂していく



▲《写真3》やった！スコア100でハイスコアを記録

★最新のパソコンは16GBもハードディスクがあるけれど，そんなに何に使うのだろう。（神奈川県相模原市・上田慶一18歳）……【影：山ほどゲームを買って全部インストールしとくとか。編：使い道はともかくクラッシュするのが恐いですね。これだけの大容量ですと。】

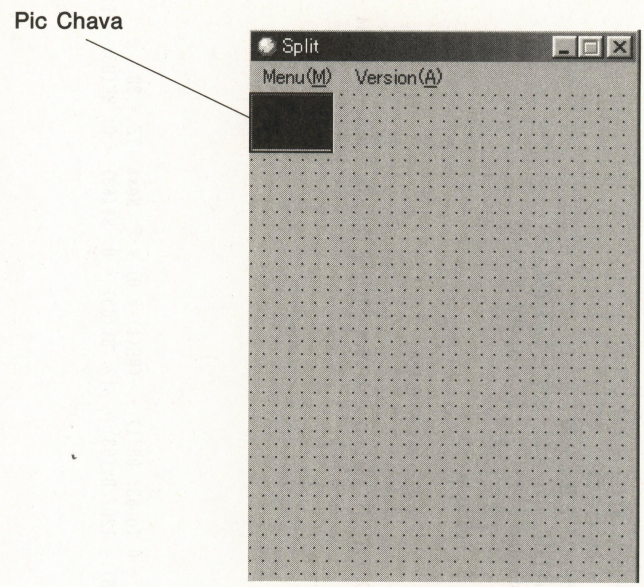
《第1表》プロパティ設定

フォームの設定	
AutoRedraw	−1 'True
BorderStyle	1 '固定(実線)
Caption	Split
MaxButton	0 'False
ScaleHeight	300
ScaleMode	3 'ﾋﾟｸｾﾙ
ScaleWidth	240
ピクチャボックスの設定	
Name	picChara
AutoRedraw	−1 'True
BackColor	&H00000000&
ScaleHeight	32
ScaleMode	3 'ﾋﾟｸｾﾙ
ScaleWidth	48
Visible	0 'False

※ピクチャボックスはScaleWidthとScaleHeightが上のとおりになるようにWidthとHeightを調整。
上記以外はデフォルトのままでＯＫ。

《第2表》メニュー設定

メニューの設定	
Caption	Name
Menu(&M)	Mn_mnu
…Start(&S)	Mn_str
…Quit(&Q)	Mn_qit
Version(&A)	Mn_ver



《第1図》Formの配置図

《第3表》変数表

BE() ・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ボールの状態(1…移動中，2…場外行き，3…分裂したて)
BX(), BY(), BV(), BW() ・・・	ボールの位置，移動量
PX, PY ・・・・・・・・・・・・・・	マウスの位置(パドルの位置)
MD・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ゲームの状態(1…ゲーム中，2…ポーズ，4…タイトル)
SC, HS ・・・・・・・・・・・・・・	スコア，ハイスコア
TM, TE ・・・・・・・・・・・・・	タイム
BS＄・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ボール発生処理用
CL()・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	キャラの色(0…ボール，1…パドル)

ボールが場外へ行ってしまったときは，一番後ろにくっつけるということを行っています。これにより，最大64個のボールの発生・消滅処理をスムーズに行っています。よくソースを研究しましょう(特に難しいことはしていませんが)。

あくまで基本的な部分しか作っていないので，自分でいろいろ改造をしてみてください。

ボールの分裂を3個にすると，かなり景気のいいゲームになります。

ＡＰＩについて

今回は，マウスを制御するために二つのＡＰＩを使いました。

“ClipCursor”…マウスの移動領域を設定します。範囲を指定するのにRectという型を宣言して使用します。Rect型の変数に左上・右下の座標(スクリーン全体に対してのPixel単位の座標)を代入し，その値を渡すことでマウスの移動範囲が制限できます。Null値(ByVal &O0)を渡すと，移動範囲は通常に戻ります。

“SetCursorPos”…マウスの位置を設定します。マウスを移動させたい座標(これまた，スクリーン全体に対してのPixel単位の座標)を渡すだけです。

その他，グラフィック描写に“BitBlt”，ウェイト調整に“GetTickCount”を使用しています。この二つはベーマガでもよく使われるので，とくに珍しくもないでしょう。使えるようにしておいて損はないです。

最後に

ＶＢのプログラムって，大した内容のものではなくてもソースが長くなっちゃうんですよねぇ。ソースだけで5〜6ページ行ってしまうのは考えもの。極力無駄を省き，なおかつ必要最低限の品性を保つというのが，ベーマガのプログラムの本来あるべき姿ではないだろうか。最近，ベーマガのページ数が減ってきてるんだからさ(笑)。

感想はCZK10572@nifty.ne.jpまで。

Special Thanks to tac，JCN

CHECKER FLAG

影：暇つぶしにはけっこうイイ感じのゲームなんじゃない。

編：スコアだけでなく，最大何個まで分裂したかも表示されると良かったですね。

Dr.D：ボールを跳ね返すだけでは，普通は面白くないのじゃが，分裂という処理を入れたおかげでゲームとしての面白味が増してるゾ。

★ネタを考え始めてから，すでに3時間経過してます。明日は遅刻かな？（鹿児島県薩摩郡・スカチュウ？歳）……【編：わざわざ，このコーナーのため大切な時間を割いてもらえるのはありがたいのですが，自分の時間を有効に使ってください。影：う〜ん，OF投稿者の鏡！】

『Split』のプログラム・リスト

```
Private Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal x As Long, ByV
al y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long, ByVal x
Src As Long, ByVal ySrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Private Declare Function GetTickCount Lib "kernel32" () As Long
Private Declare Function ClipCursor Lib "user32" (lpRect As Any) As Long
Private Declare Function SetCursorPos Lib "user32" (ByVal x As Long, ByVal y As Long) As
 Long

Private Type Rect
  X1 As Long
  Y1 As Long
  X2 As Long
  Y2 As Long
End Type

Const SRCAND = &H8800C6
Const SRCCOPY = &HCC0020
Const SRCINVERT = &H660046
Const PI = 3.14159265358979 / 60

Dim BE(63), BX(63), BY(63), BV(63), BW(63), PX, PY As Single
Dim MD, SC, HS, TM, TE As Integer
Dim BS$

Private Sub Main()
'*/  マウス移動領域設定  */
  Dim UA As Rect
  UW = Form1.Width / Screen.TwipsPerPixelX / 2 - 120
  UA.X1 = Form1.Left / Screen.TwipsPerPixelX + UW
  UA.Y2 = (Form1.Top + Form1.Height) / Screen.TwipsPerPixelY - UW
  UA.X2 = UA.X1 + 240: UA.Y1 = UA.Y2 - 300
  Z = ClipCursor(UA): Form1.MousePointer = 2

'*/  ゲーム開始準備  */
  If MD = 2 Then
    Z = SetCursorPos(UA.X1 + PX, UA.Y1 + PY) 'ポーズ解除
  Else
    SC = 0: TM = 60: TE = 0: BS$ = ""        '最初から
    For I = 0 To 63: BE(I) = 0: BS$ = BS$ + Chr(64 + I): Next
    Mn_str.Enabled = False
  End If
  MD = 1: W1 = GetTickCount()
  DoEvents

'/*  メインループ開始  */
  Do
    For I = 0 To 63
      If BE(I) = 1 Or BE(I) = 2 Then

'/* 通常移動&反射 */
        BX(I) = BX(I) + BV(I): BY(I) = BY(I) + BW(I)
        If BX(I) < 12 Or BX(I) > 228 Then BX(I) = 12 - (BX(I) > 228) * 216: BV(I) = -BV
(I) / 2
        If BY(I) > 277 And BE(I) = 1 Then
          If Abs(BX(I) - PX) < 24 Then

'/* 注目の分裂処理 */
            SC = SC + 1: WV = 1: BY(I) = 277
            SX = BX(I): SV = BV(I): SW = -BW(I)
            If BS$ <> "" Then   '2個に分裂
              BR = Asc(Left$(BS$, 1)) - 64: BS$ = Mid$(BS$, 2)
              DG = -5: GoSub Sprit: BR = I: DG = 5: GoSub Sprit
            Else               '分裂しない
              BR = I: DG = 0: GoSub Sprit
            End If
          Else: BE(I) = 2       '失敗→場外行き決定
          End If
        Else: BW(I) = BW(I) + 1: If BY(I) > 312 Then BE(I) = 0: BS$ = BS$ + Chr$(64 + I)
        End If
      End If
    Next
'/*  タイマー処理  */

    TE = TE - (TE < 32)
    If TE = 32 Then
      TM = TM - 1: TE = 0
      If TM = 0 Then For I = 0 To 63: BE(I) = -(BE(I) > 0) * 2: Next: TE = 33
      If TM = 59 Then BX(63) = 120: BY(63) = -12: BV(63) = 0: BW(63) = 0: BE(63) = 1: BS
$ = Left$(BS$, 63)
    End If

'/*  いろいろ描写  */
    Cls                         '文字
    CurrentX = 4: CurrentY = 0: Print "Score"; SC
    CurrentX = 166: CurrentY = 276: Print "Time"; Str$(TM)
    If TM = 60 And MD = 1 Then CurrentX = 83: CurrentY = 139: Print "READY?"
    For I = 0 To 63         'ボール描写
      If BE(I) > 0 Then
        Z = BitBlt(hDC, BX(I) - 12, BY(I) - 12, 24, 24, picChara.hDC, 24, 0, SRCAND)
        Z = BitBlt(hDC, BX(I) - 12, BY(I) - 12, 24, 24, picChara.hDC, 0, 0, SRCINVERT)
        BE(I) = BE(I) + (BE(I) = 3) * 2
      End If
    Next                        'パドル描写
    Z = BitBlt(hDC, PX - 24, 288, 48, 8, picChara.hDC, 0, 24, SRCCOPY)

'/*  ウェイト処理  */
    Do
    W2 = GetTickCount()
      DoEvents
    Loop Until W2 - W1 >= 30
    W1 = W2
```


★昔買った某ゲーム機対応の某ダメゲー（タイトルはヒミツ）が，最近になってはじめて役に立ちました。…PSのモンスターファーム2で。（東京都福生市・みれいし22歳）……【影：ってことはCDのソフトか？う～ん？編：CDレンタル屋が無性に恋しくなるゲームですね（笑）。】

```
    Loop Until (TM < 60 And Len(BS$) = 64) Or MD <> 1

    Form1.MousePointer = 0: Z = ClipCursor(ByVal &00)
    If MD = 2 Then CurrentX = 4: CurrentY = 20: Print "PAUSE": Exit Sub

  '/*  ゲームオーバー  */
    If HS < SC And MD = 1 Then HS = SC
    CurrentX = 4: CurrentY = 20: Print "GAME OVER"
    CurrentX = 57: CurrentY = 172: Print "Click to Retry!"
    L$ = "HiScore" + Str$(HS)
    CurrentX = 236 - TextWidth(L$): CurrentY = 256: Print L$
    Mn_str.Enabled = True: MD = 0
    Exit Sub

  '/*  分裂処理出張所  */
  Sprit:
    BX(BR) = SX: BY(BR) = 277: If BR <> I Then BE(BR) = 3
    BV(BR) = (SV + Sin((SX - PX + DG) * PI) * 23) / 2
    BW(BR) = (SW - Cos((SX - PX + DG) * PI) * 23) / 2
  Return

  End Sub

  Private Sub Form_Click()
    If MD <> 1 Then Main
  End Sub

  Private Sub Form_DblClick()
    If MD = 1 Then MD = 2
  End Sub

  Private Sub Form_Load()
    Form1.Move (Screen.Width - Form1.Width) / 2, (Screen.Height - Form1.Height) / 2

  '/*  ボール&パドルの色決定  */
    Dim CL(1) As Long      '↓ CL()の値、BackColor、Forecolorを好み色に ↓
    CL(0) = RGB(160, 216, 255): CL(1) = RGB(255, 128, 192)
    Form1.BackColor = &H8000000C: Form1.ForeColor = &H8000000E

  '/*  ボール&パドル画像作成  */
    With picChara
      picChara.Line (24, 0)-(47, 23), vbWhite, BF
      .ForeColor = vbBlack: .FillColor = vbBlack: .FillStyle = 0
      picChara.Circle (35.5, 11.5), 11.5
      For H = 0 To 1
       C1 = CL(H) Mod 256: C2 = (CL(H) ¥ 256) Mod 256: C3 = CL(H) ¥ 65536
       For I = 0 To 22
        If I < 16 Then
          .ForeColor = &H2000000 + RGB(C1 * (0.5 + I / 32), C2 * (0.5 + I / 32), C3 * (0.5
  + I / 32))
         Else
          .ForeColor = &H2000000 + RGB(C1 + (255 - C1) * ((I - 16) / 8), C2 + (255 - C2) *
  ((I - 16) / 8), C3 + (255 - C3) * ((I - 16) / 8))
        End If
        .FillColor = picChara.ForeColor  '描写：球&パドル
        If H = 0 Then
          picChara.Circle (11.5 - I / 4, 11.5 - I / 4), 11.5 - I / 2
          Else: picChara.Line (I, 24)-(47 - I, 31), , BF
        End If
      Next I, H
    End With

  '/*  タイトル画面  */
    Form1.FontSize = 32: CurrentX = 80: CurrentY = 96:  Print "Split"
    Form1.FontSize = 16: CurrentX = 31: CurrentY = 172: Print "Click to Game Start!"
    MD = 4
  End Sub

  Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, x As Single, y As Singl
  e)
    PY = y: If MD = 1 Then PX = x
  End Sub

  Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
    End
  End Sub

  Private Sub Mn_qit_Click()
    Unload Form1
  End Sub

  Private Sub Mn_str_Click()
    Main
  End Sub

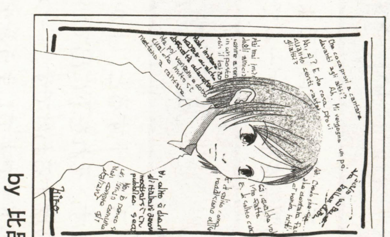
  Private Sub Mn_ver_Click()
    M$ = "[Split] for BM version" + Chr$(13)
    M$ = M$ + "1999.03/19 Programed by Shunsuke Kudo."
    Z = MsgBox(M$, vbInformation, "Split [ﾊﾞｰｼﾞｮﾝ情報]")
  End Sub
```

評…なんか懐かしいかも…4年かぁ（つぐ美）



by 正木柾

評…バックにはなんて書いてあるのかな？（Dr.D）



by 比呂

★なぜか最近，何も考えないでいると冷やし中華の言葉が出てくる。なんか怖い。（宮崎県宮崎郡・**松平直親17歳**）……【**編**：う～ん，まぁ確かに時期には少し早いですよね。**影**：それはアレだな。実は冷やし中華が親の敵とか…。**編**：どこをどーすると親の敵なんて言葉が…。】

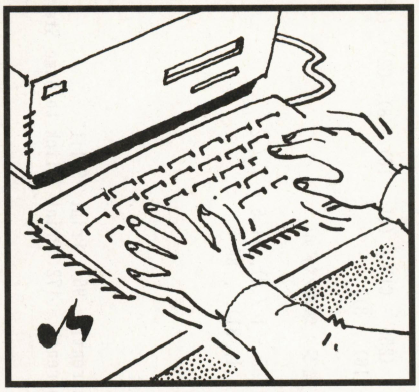
Windows3.1/95/98(Visual Basic V2.0)用

落ちてくる岩をブラインド・タッチで破壊しよう

しゃげきてきけんばんもうもくせっしょくれんしゅうき

射撃的鍵盤盲目接触練習機

よっち（16歳）



内 容

キーボード練習にちょっとしたゲーム的要素を加えたゲームです。

遊びかた

スタートすると，上から岩が落ちてきます。それを下に出ているキーを押して破壊するわけです。一つ壊すと1点，岩が下まで来てしまうとゲーム・オーバーです。

また，BOMBはすべての岩をいっぺんに壊せますが，3回までなので，絶体絶命のときに使うのが吉でしょう。

ゲームについて

初級で150点取れたらまあすごいと思います。あと，岩は右側のほうが加速度は高くなっています。

ウェイトについて

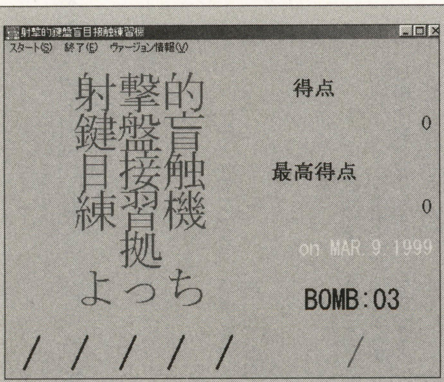
ウェイトはGetCurrentTime API関数（VB4以降のGetTickCount）を使っているので，機種依存は少ないと思いますが，その分性能の悪いのは排除されちゃいます。すいません。画面がちらつく（486機くらい）場合は，AutoRedrawプロパティをFalseにするのも手です（ウィンドウを重ねると消えてしまうけど）。

《第1表》主な変数表

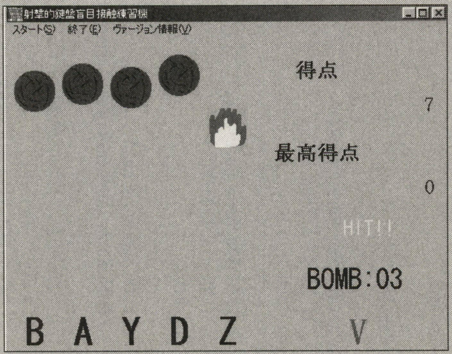
ky＄ ………	アルファベット登録
md …………	何級か？
spd …………	岩の落下速度
sc …………	得点
hsc(3)………	各級の最高得点
oy(5)………	各岩のy座標
ooy(5)………	各岩の前のy座標
bom ………	残りボム数

最後に

今まで難しいことばっかり考えてスランプに陥ってたんで，単純なプログラムにしました。長い均衡（きんこう）を破ったプログラムにしては役者不足かもしれませんが，これからもよろしくお願いします。



◀《写真1》スタート(S)でレベルを選ぶと始まるゾ



▶《写真2》画面下のキー表示を見て，ひたすら岩を壊すべし！

CHECKER FLAG

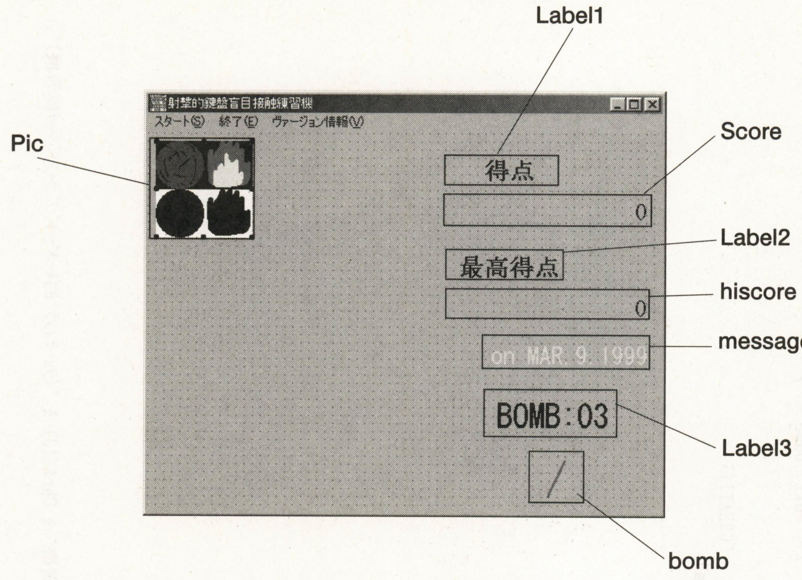
編：ゲームとしてはシンプルで，ちょっと飽きちゃうかもしれませんね。

影：キーを押してから岩が消えて，つぎの文字が出るまで結構時間がかかるなぁ。前の文字が出ていてそれを押しちゃいそう。

Dr.D：プログラム的にはそつなくまとまっていると思うゾ。編集部からのお願いじゃが，VB2.0はコード，フォームのプロパティを抽出するのにものすごく手間がかかる。特に，フォームに関しては，初期設定の値を全部書き出しておいて，それと違う部分を手作業で確認して作っているのじゃ。フォーム，メニューのプロパティは「必ず」つけてほしい。また，ビットマップを使うのだったら，そのドット数を指定してほしい。

つぐ美：読者にわかりやすい誌面を作るために，ご協力お願いします。

★つぐ美さん，プログラムなんか作るのは得意ですか？僕はさっぱりです。打ち込むくらいならなんとかなるかも。（宮城県伊具郡・三上敏行26歳）……【つぐ美：プログラムっていうか…ゲーム作るときはアイデア考えるのに詰まるわね。作るものが決まれば，どうにかなるけど。】



《第1図》Formの配置図

《第2表》メニューの設定

キャプション(P)	名前(M)	インデックス(X)	ショートカット(S)	ヘルプID	ウィンドウリスト(W)	チェック(C)	有効(C)	表示(V)
スタート(&S)	start		(なし)	0		○	○	
…初級(&F)	lev	1	(なし)	0			○	○
…中級(&M)	lev	2	(なし)	0			○	○
…上級(&E)	lev	3	(なし)	0			○	○
終了(&E)	end		(なし)	0			○	○
ヴァージョン情報(&V)	vs		(なし)	0			○	○

『射撃的鍵盤盲目接触練習機』のプログラム・リスト

```
Declare Function getcurrenttime% Lib "user" ()
Declare Sub bitblt Lib "gdi" (ByVal ddc%, ByVal x%, ByVal y%, ByVal w%, ByVal h%, ByVal
sdc%, ByVal sx%, ByVal sy%, ByVal rop&)
Const srccopy = &HCC0020
Const srcinvert = &H660046
Const srcand = &H8800C6
Const ky$ = "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
Dim spd, md, sc, hsc(3)
Dim oy(5), ooy(5)
Dim bom

Sub attack (n)
 Line (56 * n - 48, oy(n))-Step(48, 48), QBColor(7), BF
 bitblt hDC, 56 * n - 48, oy(n), 48, 48, pic.hDC, 48, 48, srcand
 bitblt hDC, 56 * n - 48, oy(n), 48, 48, pic.hDC, 48, 0, srcinvert
 ooy(n) = oy(n): oy(n) = 0: sc = sc + 1: score = sc
 getalpha (n)
End Sub

Sub getalpha (n)
lp:
 indicate(n) = Mid$(ky$, Int(Rnd * 26) + 1, 1)
 If indicate(n) = bomb Then GoTo lp:
 For i = 1 To 5: If n <> i And indicate(n) = indicate(i) Then GoTo lp:
 Next
 If indicate(1) = "B" And indicate(2) = "O" And indicate(3) = "N" And indicate(4) = "U"
And indicate(5) = "S" Then message = "BONUS!!": sc = sc * 2: score = sc
End Sub

Sub gettime (t)
 Dim ct, tt
 ct = getcurrenttime()
 Do
  tt = getcurrenttime()
  If ct + t >= 30000 Then
   If (tt < 0 And tt + 65536 >= ct + t) Or (tt > 0 And tt >= ct + t) Then Exit Do
  Else
   If tt > ct + t Then Exit Do
  End If
 Loop
End Sub

Sub bomb_Click ()

End Sub

Sub end_Click ()
 End
End Sub
```

```
Sub Form_KeyPress (keyascii As Integer)
 For i = 1 To 5
  If keyascii > 96 And keyascii < 123 Then
   If indicate(i) = Mid$(ky$, keyascii - 96, 1) Then
    Beep: message = "HIT!!"
    attack (i): Exit Sub
   End If
  End If
 Next
 If keyascii > 96 And keyascii < 123 And bom <> 0 Then
  If bomb = Mid(ky$, keyascii - 96, 1) Then
lp2:
   bomb = Mid$(ky$, Int(Rnd * 26) + 1, 1)
   For i = 1 To 5: If bomb = indicate(i) Then GoTo lp2:
   Next
```


★電波新聞社に入社するには，体力テストがあったりしません？ほら，右でパソ破，左でラリアットだし。（三重県亀山市・ten-cho14歳）
……【編：それはきっと，影さんたちが入社した時だけに実施されたんですよ。私の時はなかったですよ。影：な・なにっ！私だけ？？】

```
    Beep: message = "BOMB!!"
    For i = 1 To 5: attack (i): Next
    bom = bom - 1: label3 = "BOMB:" & Format$(bom)
    Exit Sub
   End If
  End If
  message = "MISS!!": sc = sc - 3: score = sc
End Sub

Sub Form_Load ()
 Randomize
 For i = 1 To 5
  Load indicate(i)
  indicate(i).Move 56 * i - 48, 320
  indicate(i) = "/"
  indicate(i).Visible = -1
 Next
 For i = 1 To 3: hsc(i) = 0: Next
 title$ = "射撃的鍵盤盲目接触練習機  拠  よっち"
 For i = 1 To 6
  currentx = 80: currenty = 45 * i - 30: Print Mid$(title$, i * 3 - 2, 3)
 Next
End Sub


Sub hiscore_Click ()

End Sub


Sub indicate_Click (Index As Integer)

End Sub


Sub Label1_Click ()

End Sub


Sub Label2_Click ()

End Sub


Sub Label3_Click ()

End Sub

Sub lev_Click (Index As Integer)
 md = Index: spd = 1000 - md * 100
 sc = 0: bom = 3
 score = sc: hiscore = hsc(md): label3 = "BOMB:" & Format$(bom, "00")
 message = "Start!!"
 bomb = Mid$(ky$, Int(Rnd * 26) + 1, 1)
 Cls
 For i = 1 To 5
  oy(i) = 0
  getalpha (i)
 Next
 While oy(1) < 320 And oy(2) < 320 And oy(3) < 320 And oy(4) < 320 And oy(5) < 320
  gettime spd
  DoEvents
  Cls
  For i = 1 To 5
   oy(i) = oy(i) + 10 + 2 * i: ooy(i) = oy(i)
   bitblt hDC, 56 * i - 48, oy(i), 48, 48, pic.hDC, 0, 48, srcand
   bitblt hDC, 56 * i - 48, oy(i), 48, 48, pic.hDC, 0, 0, srcinvert
  Next
  spd = spd - 5: If spd < 100 Then spd = 100
  message = ""
 Wend
 For i = 1 To 5: indicate(i) = "/": Next: bomb = "/"
 message = "GameOver!!"
 If sc > hsc(md) Then
  MsgBox "ハイスコアですよ!", , "GREAT!!"
  hsc(md) = sc: hiscore = hsc(md)
 End If
End Sub


Sub message_Click ()

End Sub


Sub Pic_Click ()

End Sub


Sub score_Click ()

End Sub


Sub start_Click ()

End Sub


Sub vs_Click ()
 MsgBox "射撃的鍵盤盲目接触練習機" & Chr$(13) & "(ｼｭｰﾃｨﾝｸﾞ的ｷｰﾎﾞｰﾄﾞﾌﾞﾗｲﾝﾄﾞﾀｯﾁ練習機)", ,
 "ヴァージョン情報"
End Sub
```

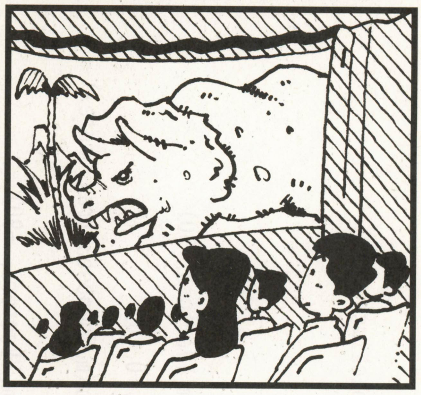

★…未だ仕事がない…。影さんみたく好きでもないのにラーメンライスな日々…うぅっ（泣）。（埼玉県大宮市・**亜由佳28歳**）……【**影**：私みたくって，私は好きだからラーメンライスなのに。ラーメンライスを笑うとラーメンライスに泣くことになるぞ。**編**：何か違いますよ？】

Windows95/98（VBScript＋DirectX）用

早い話がムービー・プレーヤだ！

映画館（えいがかん）

小倉　邦治（18歳）



内　容

赤，青，黄色の3色でライトアップされた3D空間の中でムービー・ファイルが再生されていきます。背景は星が斜めにスクロールしています。

宇宙空間的な雰囲気を持つ映画館をイメージしてみましたがいかがなりや？

必要なファイルの説明

①**Stars.jpg**……背景の画像です。ここでは'98年11月号の「DirectXプログラミング入門」と同じものを使用させていただきました。

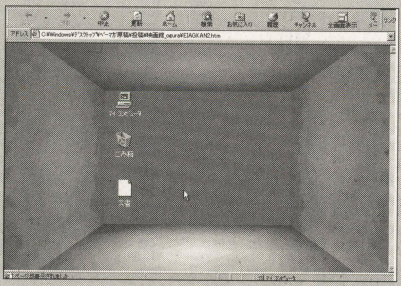
②**Sample.avi**……ムービー・ファイルです。好きなムービーを使ってください。Windows98/95の中にもけっこういろいろなムービーが入っていますよ。

③**Square.x**……部屋を作るためのファイルです。'98年10月号の「DirectXプログラミング入門」と同じものを使用しました。

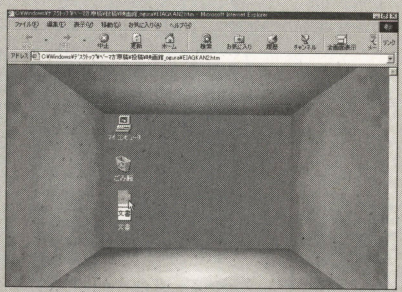
改造について

ムービー・ファイルを自分の好きなものに変えてみてください。リスト中の「'ムービーロード」と書いてある部分の命令文中のファイル名を変えることによって可能です。そのときムービー・ファイルの画像が画面に収まるように倍率（ZOOM），部屋の大きさ（DIS，DIS2）の値を変えてください。

「'スポットライト」のm.Redと書かれている部分を，たとえばm.Greenに変更すると，ライトの色が緑に変わります。いろいろな色を試してみてください（例：m.White，m.Aqua，m.Magenta等）。



▲《写真1》お好みのムービー・ファイルを用意して，映画館の気分でお楽しみください



▲《写真2》このサンプルは，カーソルが文書ファイルをつかんでごみ箱に入れるというムービー

CHECKER FLAG

Dr.D：先月に引き続き，DirectXの投稿じゃな。連載の「DirectXプログラミング入門」を読んで，ここまでできるようになったということは，うれしいかぎりじゃ。

編：ということで，連載筆者の平井さんに，コメントをもらいました。

平井：3Dをうまく使ったサンプルですね。ムービーのサイズ調整に定数を使っているので修正も簡単です。どんなプログラムでも初めは模倣から始まるものです。徐々にオリジナリティを盛り込んでいってください。

入力方法

テキスト・エディタ（メモ帳等）でリストどおりに入力してください。実行するときは，他の必要なファイルを実行ファイルと同じディレクトリに置いてください。

あとがき

このプログラムは，今までのDirectXプログラムのいくつかを組み合わせたものなので，独創性に欠けるかも。

感想などがあったら，メールをくれると非常にありがたいです。アドレスは，

ogura@green.an.egg.or.jp

★参考にしたもの

・これまでのDirectXプログラミング入門（ベーマガ）

★クレーンゲームでぺんぎんのぬいぐるみ6個を700円でGET！（愛知県名古屋市・あどねだっぷ23歳）……【**編**：ほぼ1回で取れるなんて，すごいですね。**影**：欲しいわけでも必要なわけでもないのに「取れそうだから」って理由で取りまくるのはよくないぞ。破産してしまう。】

『映画館』のプログラム・リスト

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=Black TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()
    '定数・変数の宣言
    Const PI = 3.14159265359
'この3つの値はムービーファイルによって調節する
    Const DIS = 0.07     '左右の壁の位置
    Const DIS2 = 0.05    '上下の壁の位置
    Const ZOOM = 1.1     'ムービーの画面の倍率

    Dim m
    Dim walls(3)
    Dim lights(4)
    Dim video
    Dim img
    Dim snd

    'コントロールの初期サイズ設定
    Call Window_OnResize()

    'DirectAnimationライブラリの初期化
    Set m = DAControl.MeterLibrary


    '----- 正方形の「板」のモデルデータをロード
    Set mesh = m.ImportGeometry("square.x")

    Set mesh = mesh.DiffuseColor(m.Gray)

    Set mesh = mesh.Transform(m.Scale3Uniform(DIS))

    'ムービーロード
    Set video = m.ImportMovie("Sample.avi")

    'ムービー再生
    Set img = video.Image
    Set img = img.substituteTime(m.Mod(m.LocalTime,video.Durati
on))
    Set img = img.Transform(m.Scale2Uniform(ZOOM))

    '背景
    Set backimg = m.ImportImage("stars.jpg").Tile

    Set backimg = backimg.Transform(m.Translate2Rate(0.005, -0.
005))
    Set backimg = m.Overlay(img,backimg)

    'ムービーの音
    Set snd = video.Sound
    Set snd = snd.Loop

    '左の壁
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90)

    Set tran = m.Translate3(-DIS, 0, 0)

    Set walls(0) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))

    '右の壁
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, -90)

    Set tran = m.Translate3(DIS, 0, 0)

    Set walls(1) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))

    '天井
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, 90)

    Set tran = m.Translate3(0, DIS2, 0)

    Set walls(2) =.mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))

    '床
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -90)

    Set tran = m.Translate3(0, -DIS2, 0)

    Set walls(3) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))

    '壁を組み合わせて「部屋」を作成
    Set wall = m.UnionGeometryArray(walls)


    'ライト
    Set full = m.DANumber(PI / 2)

    cutoff = PI / 3 * 2

    '赤スポットライト
    Set lights(0) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Red)

    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, 90)

    Set lights(0) = lights(0).Transform(rote)

    '青スポットライト1
```

★「中身がなくてもOFには載る（4月号P103の人）」，そっかぁ…なんか俺，勇気出ました!!（京都府船井郡・**反電脳組（仮）18歳**）……【**編**：勇気ってそんな…。**つぐ美**：気楽に何でも書いてもらえればいいのよ。変にひねったりしないで。**影**：ヒネリの効いた文章待ってるぜ！】

```
Set lights(1) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Blue
)
Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90)
Set lights(1) = lights(1).Transform(rote)

'黄色スポットライト
Set lights(2) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Yell
ow)
Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, 270)
Set lights(2) = lights(2).Transform(rote)
'青スポットライト2
Set lights(3) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Blue
)
Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 270)
Set lights(3) = lights(3).Transform(rote)

'ポイントライト
Set lights(4) = m.PointLight

'それぞれのライトを組み合わせる
Set light = m.UnionGeometryArray(lights)

'「部屋」と「ライト」を3D空間に配置
Set geo = m.UnionGeometry(wall, light)

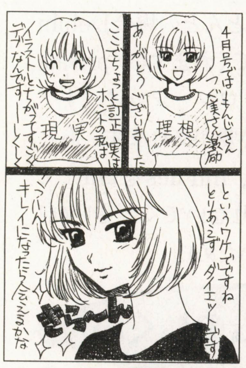
'カメラの設置とレンダリング
Set camera = m.PerspectiveCamera(DIS * 2.5, DIS * 2.5 - 0.0
01)
Set geoimg = geo.Render(camera)

'コントロールにオブジェクトをセット
DAControl.Image = m.Overlay(geoimg, backimg)
DAControl.Sound = snd
DAControl.Start
End Sub

Sub Window_OnResize()
'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
On Error Resume Next
DAControl.Width = Document.Body.ClientWidth
DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
End Sub

</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

評…もう東京なんですね（編）



by　早蕨しおん

評…確かに，無制限が楽でいい（影）



by　夏夕樹

評…近々新キャラ登場だとか（編）



by　裁刃鋭人

評…３か月では…早いね…（つぐ美）



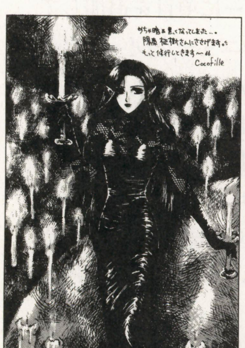
by　BLUE HAWK

評…だ，誰でも…って…（つぐ美）



by　加藤義啓

評…つぶれてしまったらゴメン（つぐ美）



by　ココフィーユ

評…色瀬さんって男性なのでは？（編）



by　猿ともこ

評…いや，そこまでは…（影）



by　逆道

評…HP持ってる人って多いね（つぐ美）



by　ていこく

評…うーん，やっぱりかわいい…（つぐ美）



by　特異点

★ぼくが行ってるそろばん教室ではX1がバリバリ活動中！（大阪府豊中市・西岡孟朗13歳）……【編：いまだ現役とは…がんばってますね〜。何に使ってるんでしょう？影：寿命がきたら連絡を。私の手で，華々しい最期を遂げさせてあげよう。編：また，そんなこと言って…。】

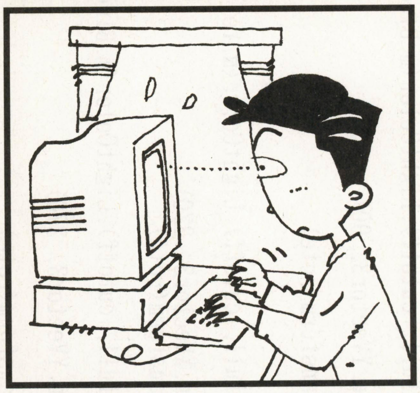
Windows3.1/95/98（Delphi1.0）用

ドロップでファイルが登録できるランチャ

ベーマガ　ランチ

BM Lunch

福田　晋一（16歳）



内容

ウィンドウのシステムメニューにファイルを登録し，そこからファイルを起動する小さめのランチャです。

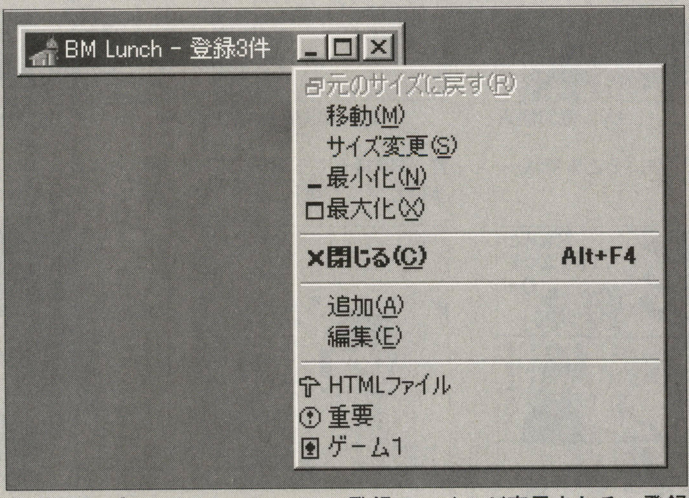
使いかた

BM Lunchを起動したら，BM Lunchのタイトルバーを右クリックして，システムメニューを出してください。メニューが表示されます。

追加(A)を選択するとダイアログが表示され，登録するファイルを選択することができます。その次に実際にメニューに表示する見出しを入力してください。ここの見出しを入力しなければ，そのファイルのフルパスが見出しになります。また，ファイルに渡す引数もここで設定します。これでファイルの追加は終わりです。システムメニューから，いま登録した項目を選択すれば，そのプログラムを起動することができます。その他，エクスプローラ等からファイルをドロップしても同じように登録することができます。この場合，複数のファイルを一度に簡単に登録することができるので便利です。

見出し入力のときに「アイコン」というグループがあります。これはBM Lunchのあるフォルダに“tool.bmp”,“game.bmp”,“imp.bmp”の三つのビットマップがあると，有効になって選択できるようになります。例えば「ツール」を選ぶと“tool.bmp”が，登録したファイル見出しの横に表示されます。

引数を追加したり見出しを変えたりする場合は，編集(E)を選択した後に，編集したい項目を選択してください。編集モードを解除する場合はもう一度編集(E)を押します。



▲《写真１》システムメニューに登録ファイルが表示される。登録はドロップでも可能

入力方法

Delphiを起動し，Form1にTOpenDialogを一つ配置の後，Form2を作り，TLabelとTEdit，TButtonをそれぞれ二つ，TRadioGroupを一つ配置してください。その後にプロパティ表どおりにプロパティを入力してください。

プロシージャはほとんどの場合Delphiがスケルトンを作ってくれますが，private部で宣言しているプロシージャは，すべて自分で入力する必要があります。あとMenus，ShellAPI，IniFilesをunit1でusesすることを忘れないでください(自動的に追加されないため)。

プログラムのしくみ

GetSystemMenu関数でシステムメニューのハンドルを得て，AppendMenu関数でシステムメニューに項目を追加しています。システムメニューを使ったときにWM_SYSCOMMANDメッセージが送られることと，自由にメニューIDを設定できることを利用して，プログラムで追加した項目にプロシージャを関連づけています。ファイルの起動にはShellAPIユニットのShellExecute関数を使用しています。

WM_GETMINMAXINFOメッセージを利用し，ウィンドウの最大サイズと

★FF Ⅷが世の隆盛を極める中，私はPC8801MAで「エメラルドドラゴン」のオープニングを見ながら，1人ほくそえんでいる。（東京都港区・浅古 朗23歳）……【影：FF Ⅷが世の隆盛を極めてるかどうかは別として（私やってないし），エメドラかぁ…。Dr.D：懐かしいのぅ。】

最小サイズを設定しています。これでタイトルバー以上の高さにウィンドウを大きくすることを防いでいます。

いつもベーマガで言われているファイルのドロップ機能は，WM_DROPFILESメッセージとDragAcceptFiles関数を使用して実現します。まずFormCreate部でDragAcceptFiles関数を使い，ファイルのドロップを許可します。この状態でエクスプローラからファイルがドロップされると，WM_DROPFILESメッセージがプログラムに送られ，WMDropFilesプロシージャが実行されます。その中でドロップ処理を行えばドロップ処理の完成です。

まあ，くわしいことはオンラインヘルプ等を見ればわかることですが……。

システムメニューに登録するビットマップのサイズは11×11です。これはWindowsの設定で変わるかもしれないので，GetMenuCheckMarkDimensions関数を使って事前にサイズを調べておくことを推奨します。

改造のススメ

気のきいた機能を追加してみるのはどうでしょう。例えば，

・Win95ならタスクバーにアイコンで常駐させる。そっちのほうが使い勝手もよくなるかも。

・サブメニューを追加できるようにする。今の方法だと，登録できるファイル数が限定されてしまうので。

おわりに

全然Delphiの機能を生かしていないプログラムです。すみません。メッセージとか使いまくりだし……(反省)。

このプログラムはDelphi 1.0で作成したので，そのままプログラム・リストを入力してもDelphi3等の32Bitプログラム言語ではちゃんと動作しないかもしれません。

話は変わりますが，文章を書くときのささやかなテクを紹介。ATOKを有効にしている場合に，何か文字を入力し，確定した直後に[CTRL]＋[BS]を押してください。確定直前の状態に戻ります。間違えて文字を入力してしまったときには役に立つと思います。

最後に，このプログラムが掲載されることを祈って……。ではSee you!!

CHECKER FLAG

編：Delphiのプログラムが採用されましたね。

Dr.D: 作品の内容が良ければ，Delphiに限らずいろんな言語の作品も紹介していくゾ。この手のプログラムはよく見かけるが，この作品はけっこうしっかり作られている。ドロップでファイルを登録できるのはなかなか便利じゃ。

影：ＶＢなどに限らず，いろんな言語の投稿を待ってるゼ！

《第1表》プロパティの設定

Form1の設定	
メインフォームの設定	Tform
Caption Name Width	'BM Lunch' Form1 200
オープンダイアログの設定	TOpenDialog
Fileter Name	関連付け済みのファイル|*.* OpenDlg
Form2の設定	
編集用フォームの設定	Tform
BorderStyle Caption Name	nsDialog '編集' Form2
エディットの設定	Tedit
Name	edTitle
Name	edParam
Name	edFile
ラベルの設定	Tlabel
Caption Name	'見出しを255文字以内で入力して下さい' Label1
Caption Name	'引数' Label2
Caption Name	'ファイル位置' Label3
ラジオグループの設定	TRadioGroup
Caption Items Name	'アイコン' 'ツール' 'ゲーム' '重要' '無し' BMPGroup
ボタンの設定	Tbutton
Caption Enalbled ModalResult	'削除' False mrAbout
Name Caption Default ModalResult	btDelete 'OK' True mrOK
Name Cancel Caption ModalResult Name	btOK True 'ｷｬﾝｾﾙ' mrCancel btCancel

《リスト1》『BM Lunch』のunit1プログラム・リスト（unit1.pas）

```
unit Unit1;

interface

uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, Menus, ShellAPI, IniFiles;

type
  TForm1 = class(TForm)
    OpenDlg: TOpenDialog;
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
    procedure FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);
  private
    ExecID: Word;
    FileList,TitleList,ParamList,KindList: TStringList;       {各種リスト}
    BMP: array[0..2]of TBitmap;
    BMPFlag,CustMode: Boolean;
    MyPath: String;
    procedure WMGetMinMaxInfo(var Message: TWMGetMinMaxInfo);message WM_GETMINMAXINFO;
    procedure WMSysCommand(var Message: TWMSysCommand);message WM_SYSCOMMAND;
    procedure WMDropFiles(var Message: TWMDropFiles);message WM_DROPFILES;
    procedure AddFile(FileName, Titles, Param: string; Kind: ShortInt);
    procedure ExecFile(Index: Word);
  public
```

★2000年問題対策の仕事のため，今年のゴールデンウィークがないです。この苛立ちをどこにぶつけたらいいのでしょうか？（東京都東久留米市・てけてけ？歳）……【影：そりゃもう，会社のパソコンを破壊するしか。編：連休明けに休みをもらって遊ぶしかないですね。】

```
    { Public 宣言 }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}

{=====================================================ここから自分で入力======}
uses unit2;

{----------------------------------ウィンドウを必要以上に大きくしないための処理}
procedure TForm1.WMGetMinMaxInfo(var Message: TWMGetMinMaxInfo);
begin
  Message.MinMaxInfo^.ptMinTrackSize := Point(112,27);             {最低限のウィンドウの大
きさ}
  Message.MinMaxInfo^.ptMaxTrackSize := Point(Screen.Width+8,27);{最大限のウィンドウの大
きさ}
end;

{------------------------------------------システムコマンドが発生したときの処理}
procedure TForm1.WMSysCommand(var Message: TWMSysCommand);
var
  dummy: array[0..255]of Char;
begin
  {閉じる(C)等を選んだかどうか}
  DefWindowProc(Handle,Message.Msg,Message.CmdType,Message.XPos+Message.YPos*$10000);

  {追加(A)を選んだ時の処理}
  if Message.CmdType = 0 then
    if OpenDlg.Execute then
    begin
      Form2.edTitle.Text := '';
      Form2.edParam.Text := '';
      Form2.edFile.Text  := OpenDlg.FileName;
      Form2.BMPGroup.Enabled := BMPFlag;
      Form2.btDelete.Enabled := False;
      if Form2.ShowModal = idOK then
      begin
        if Form2.edTitle.Text = '' then
          Form2.edTitle.Text := OpenDlg.FileName;
        AddFile(OpenDlg.FileName, Form2.edTitle.Text, Form2.edParam.Text,
                Form2.BMPGroup.ItemIndex);
      end;
    end;

  {編集(E)を選んだ時の処理}
  if Message.CmdType = 1 then
  begin
    CustMode:= not CustMode;
    if CustMode then
      Caption := '編集する項目の選択'
    else
      Caption := 'BM Lunch - 登録' + IntToStr(GetMenuItemCount(GetSystemMenu(Handle, Fal
se))-11) + '件';
  end;

  {登録した項目を選択した時の処理}
  if (Message.CmdType > 1)and(Message.CmdType < $F000) then
  begin
    if CustMode then                                             {編集モードである場合}
    begin
      Form2.btDelete.Enabled := True;
      Form2.edTitle.Text := TitleList[Message.CmdType-2];
      Form2.edParam.Text := ParamList[Message.CmdType-2];
      Form2.edFile.Text  := FileList[Message.CmdType-2];
      Form2.BMPGroup.ItemIndex:= StrToInt(KindList[Message.CmdType-2]);
      Form2.BMPGroup.Enabled  := BMPFlag;
      case Form2.ShowModal of                                    {編集ウィンドウの表示}
        idOK:begin TitleList[Message.CmdType-2] := Form2.edTitle.Text;
                   ParamList[Message.CmdType-2] := Form2.edParam.Text;
                   FileList[Message.CmdType-2]  := Form2.edFile.Text;
                   KindList[Message.CmdType-2]  := IntToStr(Form2.BMPGroup.ItemIndex);
                   ModifyMenu(GetSystemMenu(Handle, False), Message.CmdType, MF_BYCOMMAN
D,
                              Message.CmdType, StrPCopy(dummy, Form2.edTitle.Text));
                   if BMPFlag then
                     SetMenuItemBitmaps(GetSystemMenu(Handle, False), Message.CmdType, M
F_BYCOMMAND,
                                        BMP[Form2.BMPGroup.ItemIndex].Handle,
                                        BMP[Form2.BMPGroup.ItemIndex].Handle);
             end;
        idAbort:begin DeleteMenu(GetSystemMenu(Handle, False), Message.CmdType, MF_BYCOM
MAND);
                   FileList[Message.CmdType-2] := '' end;
      end;
      CustMode := False;
      Caption := 'BM Lunch - 登録' + IntToStr(GetMenuItemCount(GetSystemMenu(Handle, Fal
se))-11) + '件';
    end
    else                                             {編集モードでない場合ファイルを起動する}
      ExecFile(Message.CmdType);
  end;
end;

{------------------------------------ファイルがドラッグ&ドロップされた時の処理}
procedure TForm1.WMDropFiles(var Message: TWMDropFiles);
var
  FileName: array[0..255]of Char;
  BufSize, Cnt, i: Word;
begin
  Cnt := DragQueryFile(Message.Drop, Word(-1), nil, 0);{ドラッグされたファイルの総数を得
```


★某日，朝，通勤途中，鳥の空爆を食らった。制空権は完全に鳥側にあるため，手も足も出なかった（泣）。（茨城県古河市・**年齢不相応39歳**）……**【影：相手が鳥だろうがなんだろうが，理不尽な攻撃には一矢報いるべき。編：相手には攻撃したなんて自覚はないのでは？】**

```
る}
  for i := 0 to Cnt-1 do
  begin
    BufSize := DragQueryFile(Message.Drop, i, nil,0);{ファイル名のバッファサイズを得る}
    DragQueryFile(Message.Drop, i, FileName, BufSize+1);{FileNameにi番目のファイルパスを
コピーする}
    Form2.edTitle.Text := '';
    Form2.edParam.Text := '';
    Form2.edFile.Text  := StrPas(FileName);
    Form2.BMPGroup.Enabled := BMPFlag;
    if Form2.ShowModal = ID_OK then
    begin
      if Form2.edTitle.Text = '' then
        Form2.edTitle.Text := StrPas(FileName);
      AddFile(StrPas(FileName), Form2.edTitle.Text, Form2.edTitle.Text, Form2.BMPGroup.I
temIndex);
    end;
  end;
end;

{--------------------------------------------------ファイルを追加するための処理}
procedure TForm1.AddFile(FileName, Titles, Param: string; Kind: ShortInt);
var
  dummy: array[0..255]of Char;
begin
  AppendMenu(GetSystemMenu(Handle, False), MF_STRING, ExecID, StrPCopy(dummy, Titles));
{システムメニューに項目を追加}
  if Kind <> 3 then
    SetMenuItemBitmaps(GetSystemMenu(Handle, False), ExecID, MF_BYCOMMAND,
                       BMP[Kind].Handle, BMP[Kind].Handle);{メニューにビットマップを関連
付ける}
  DrawMenuBar(Handle);
  FileList.Add(FileName);                         {ファイルリストにパスを追加}
  TitleList.Add(Titles);                          {見出しリストに見出しを追加}
  ParamList.Add(Param);                               {引数リストに引数を追加}
  KindList.Add(IntToStr(Kind));               {アイコン種類リストに種類を追加}
  Inc(ExecID);
  Caption := 'BM Lunch - 登録' + IntToStr(GetMenuItemCount(GetSystemMenu(Handle, False))
-11) + '件';
end;

{ファイル起動のための処理}
procedure TForm1.ExecFile(Index: Word);
var
  FN, DN, PN: array[0..255]of Char;
  R: THandle;
begin
  StrPCopy(FN, FileList[Index-2]);                {ファイルのパスをFNにコピー}
  StrPCopy(PN, ParamList[Index-2]);                         {引数をPNにコピー}
  StrPCopy(DN, ExtractFilePath(FileList[Index-2]));{作業ディレクトリをDNにコピー}
  R := ShellExecute(0, nil, FN, DN, PN, SW_SHOW);            {プログラムの起動}
```

```
  {エラー処理}
  case R of
    2: MessageBox(Handle, '指定されたファイルが見つかりません', 'BM Lunch', MB_ICONEXCLA
MATION);
    8: MessageBox(Handle, 'メモリ不足のためファイルを起動できません', 'BM Lunch', MB_ICO
NEXCLAMATION);
    31:MessageBox(Handle, 'ファイルに関連付けがなされていません', 'BM Lunch', MB_ICONEXC
LAMATION);
  end;
end;
{==================================================ここまで自分で入力======}

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
var
  IniFile: TIniFile;
  i: Integer;
  FileName, Param, Titles: String;
  Kind: ShortInt;
begin
  DragAcceptFiles(Handle, True);          {ファイルのドラッグ＆ドロップを許可する}
  AppendMenu(GetSystemMenu(Handle, False), MF_SEPARATOR, 0, '');
  AppendMenu(GetSystemMenu(Handle, False), MF_STRING,    0, '追加(&A)');{追加(A)の追加}
  AppendMenu(GetSystemMenu(Handle, False), MF_STRING,    1, '編集(&E)');{編集(E)の追加}
  AppendMenu(GetSystemMenu(Handle, False), MF_SEPARATOR, 0, '');
  ExecID := 2;
  FileList  := TStringList.Create;
  TitleList := TStringList.Create;
  ParamList := TStringList.Create;
  KindList  := TStringList.Create;
  MyPath    := ExtractFilePath(ParamStr(0));

  {アイコン処理}
  if (FileExists(MyPath+'tool.bmp')) and (FileExists(MyPath+'game.bmp')) and
     (FileExists(MyPath+'imp.bmp')) then
  begin
    BMP[0] := TBitmap.Create;
    BMP[1] := TBitmap.Create;
    BMP[2] := TBitmap.Create;
    BMP[0].LoadFromFile(MyPath+'tool.bmp');
    BMP[1].LoadFromFile(MyPath+'game.bmp');
    BMP[2].LoadFromFile(MyPath+'imp.bmp');
    BMPFlag := True;
  end;

  {設定の復元}
  i := 0;
  if FileExists(ChangeFileExt(ParamStr(0), '.ini')) then
  begin
    IniFile := TIniFile.Create(ChangeFileExt(ParamStr(0), '.ini'));
    while IniFile.ReadString('ExecList', 'File'+IntToStr(i+1), 'Read Error') <> 'Read Er
ror' do
```


★愛読者カードは，手で切るべし。（奈良市・**中川航18歳**）……【**編**：大変申し訳ないのですが，ハサミやカッターを使ってきれいに切っていただいたほうが嬉しいです。**影**：美しく切ってこそOF投稿者！っていうか端がギザギザのは私が直々にハサミでカットしているのだぞ。】

```
    begin
      Inc(i);
      FileName := IniFile.ReadString('ExecList',  'File'+IntToStr(i), 'Read Error');
      Titles   := IniFile.ReadString('ExecList', 'Title'+IntToStr(i), FileName);
      Param    := IniFile.ReadString('ExecList', 'Param'+IntToStr(i), '');
      Kind     := IniFile.ReadInteger('ExecList', 'Kind'+IntToStr(i), 3);
      AddFile(FileName, Titles, Param, Kind);
    end;
    Left := IniFile.ReadInteger('BM Lunch', 'Left', 0);
    Top  := IniFile.ReadInteger('BM Lunch', 'Top', 0);
    Width:= IniFile.ReadInteger('BM Lunch', 'Width', 200);
    WindowState := TWindowState(IniFile.ReadInteger('BM Lunch', 'WindowState', 0));
    IniFile.Free;
  end;
end;

procedure TForm1.FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);
var
  IniFile: TIniFile;
  i,j: integer;
begin
  IniFile := TIniFile.Create(ChangeFileExt(ParamStr(0), '.ini'));
  IniFile.EraseSection('ExecList');

  {項目の保存}
  j:=0;
  for i := 0 to FileList.Count-1 do
  begin
    if FileList[i] <> '' then
    begin
      Inc(j);
      IniFile.WriteString('ExecList', 'File'+IntToStr(j), FileList[i]);
      IniFile.WriteString('ExecList','Title'+IntToStr(j), TitleList[i]);
      IniFile.WriteString('ExecList','Param'+IntToStr(j), ParamList[i]);
      IniFile.WriteString('ExecList', 'Kind'+IntToStr(j), KindList[i]);
    end;
  end;

  {ウィンドウ位置の保存}
  IniFile.WriteInteger('BM Lunch', 'WindowState', Integer(WindowState));
  WindowState := wsNormal;
  IniFile.WriteInteger('BM Lunch', 'Left', Left);
  IniFile.WriteInteger('BM Lunch', 'Top', Top);
  IniFile.WriteInteger('BM Lunch', 'Width', Width);
  IniFile.Free;
  FileList.Free;
  TitleList.Free;
  ParamList.Free;
  KindList.Free;
  BMP[0].Free;
  BMP[1].Free;
  BMP[2].Free;
end;

end.
```

《リスト2》『BM Lunch』のunit2プログラム・リスト（unit2.pas）

```
unit Unit2;

interface

uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, StdCtrls, ExtCtrls;

type
  TForm2 = class(TForm)
    Label1: TLabel;
    edTitle: TEdit;
    btOK: TButton;
    btCancel: TButton;
    Label2: TLabel;
    edParam: TEdit;
    BMPGroup: TRadioGroup;
    btDelete: TButton;
    Label3: TLabel;
    edFile: TEdit;
  private
    { Private 宣言 }
  public
    { Public 宣言 }
  end;

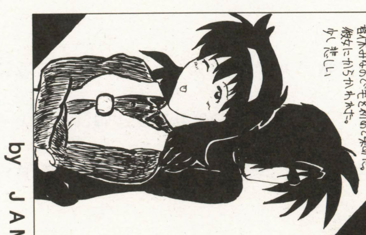
var
  Form2: TForm2;

implementation

{$R *.DFM}

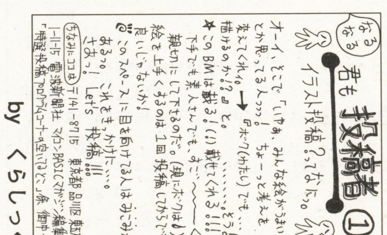
end.
```

評…んー，ほどほどにね（つぐ美）



by　ＪＡＭ

評…ハガキお待ちしてます（編）



by　くらしっく

★眠気覚ましにドクター・ペッパーってよく効くと思うのですが…。（**千葉県流山市・紅茶党20歳**）……【**影**：それは暗に，ドクペは不味いと言っているのでは？…ドクペは現存する炭酸飲料の中の王様なんだぞ。それを侮辱することはこの私がゆるさん！**編**：まず…。**影**：…！】

森にいるドラゴンを倒せ

リターン　トウ　グリーンウッド

移植版 ReturN To GreeNWooD

北倭　行脚（26歳）



謝意

スイマセン・・また，移植です。PC-88用の「ReturN To GreeNWooD(松川氏さん作)」のQbasic版です。しかも，とてつもなく長いプログラムになっています。

STORY

放浪の旅の日を，夜に道もなく1人さまよい続けたあなたは，再びGreeNWooDにたどり着きました。しかし，森では3匹のウォーター・ドラゴンが現れて，森じゅうの水を枯らしていたのです。このままでは，森の木はみんな干からびて，なにも棲めなくなってしまうでしょう。

そういうわけで，あなたはまたもドラゴンと戦う決意をしたのでした。

これは，小さな細菌たちのお話です。

（すべて原作より抜粋）

操作法

主人公は，テンキーで上下左右に移動させます。話しかけるときや，宝箱の中身をとるとき，ワープゲートをくぐるときは，ぶつかって行きます。さらに，武器をもっていれば，スペース・キーで，主人公の右側に攻撃ができます。これで，デカキャラをやっつけてください。

デカキャラの攻撃を受けたり，水に落ちたりすると，死んでしまいます。ほかに，ハマったとき，ESC キーで自殺することもできます。そのときは，続けるか（ただし，ワープゲートまで戻り，水晶は0になる），最初からやるか，やめてしまうか，指示にしたがって選んでください。

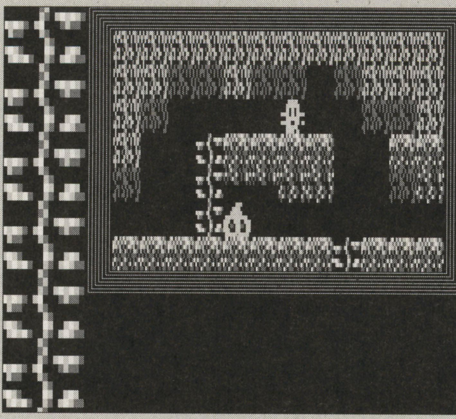
その他は，実際にやってみれば，わかると思います。最終的には，ホワイト・ドラゴンを倒すのが目的です。

CHECKER FLAG

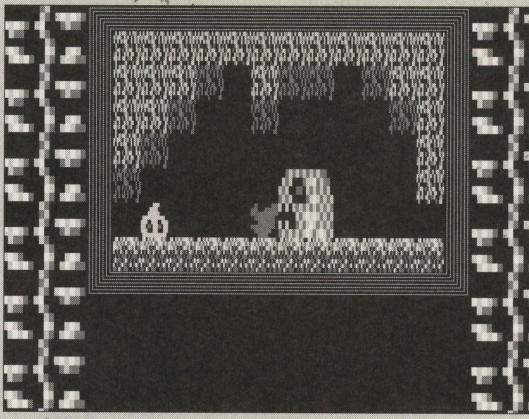
編：フォントの設定は使っている機種によってはけっこう面倒かもしれないですね。
つぐ美：ダンジョンの中に何か所か行くと抜け出せなくなっちゃう所があったわね。
Dr.D：ダンジョンを作ったら自分だけでなく，他の人の意見も聞くようにしたほうがいいゾ。はじめのほうは連鎖的にアイテムが手に入るようにすると，初めての人でもある程度ゲームが進むのじゃ。

プログラムの説明

BMPファイルとプログラム2本の，全3本立てです。BMPファイルは，“JFONT.bmp”のファイル名で保存してください。その後，**リスト1**を実行させると，“JP.FNT”というファイルを作成



▲《写真1》まずは森を探検してアイテム，情報を集めよう



▲《写真2》モンスター出現！　武器を集めてから戦闘に挑もう

☆たまには白星もいいんでないかい？（東京都小金井市・**霧摩螢15歳**）……【**つぐ美**：あれ？…いつからこうなんだっけ？特に意味もナイ気がするけど…勝ち負けって意味でもないしね。**影**：うむ，やはり白抜きだと，インパクトに欠けるな。よって白星はたまに，だな。】

します。最後に，**リスト2**を実行すれば，ゲーム開始となります。・・が，いろいろとやっかいな箇所があるので，ちょっと，説明しておきます。

まず，**リスト1**で，57行目のコメントマーク（’のこと）を取り去り，日本語（その他）がうまく表示されるか，テストしてみてください。問題がなければ，またコメント・マークを付けておきます。うまくいかなければ，状態によって，以下のように対処します。（おそらく，フォントや設定や仕様によって，うまくいかない）。

1：そもそも“あ”の文字が，うまく表示されない。

53行目に問題があります。横にずれていればXmin －2の“－2”を，縦にずれていればYmin －1の“－1”を，増やしたり減らしたり，変えてみて調節します。

2：1文字（列）ごとに，右にずれたり，左にずれたりしている。

53行目のX*16の，“16”の数値を調節します。

3：1行ごとに，上にずれたり，下にずれたりしている。

53行目のY*21の，“21”の数値を調節します。

また，フォントの関係で“あ”の文字がうまく表示されていても，XminやYmin（の後の －2や －1）の変更の生じる場合もあります。すべての行と列で，おかしい感じがしたり，2や3の方法を行っても，うまくいかないときは，1の方法を試してください。

リスト2のほうでは，最初に3行目のコメント・マークをとって，データのチェック・サムを行います。それから，（get&runのコーナーで紹介されていた）キーの同時判定のプログラム（マシン語）を組み込んでいるので，実行前に，必ずセーブしてください。このマシン語部分ですが，どうもQbasic2と相性が悪いみたいなのでQbasicのほうで，実行するようにしてください（うちのパソコンだけかな？）。

BMPファイルの作りかた

Qbasicでは，通常は日本語が使えないので，BMPファイルに描き，それを取り込んでいます。その際に必要なBMPファイルの作りかた，および注意を書きます（わかる人は，読みとばしてください）。Windows3.1，95，98共用（のはず）です。

1．『ペイントブラシ』を開く。

2．『文字ツール』を選び，マウスをクリック（わからないときは，ヘルプを参照）。

3．左上をちょっとあけて，文字（日本語：16*16ドット）を順に打ち込んでいく。

4．『四角形選択ツール』を選び，マウスをクリック。“あ”の左上から，最後の“]”の右下まで，選択する（わからないときは，やはり，ヘルプを参照）。

5．メニューバー上の『変形』で『色を反転』させる。

6．メニューバー上の『編集』で，『ファイルをコピー』を選び，ファイル名を『JFONT.bmp』にして，『ファイルの種類』を『16色ビットマップ』にし，保存する。

最後に

当初は「Qbasicで日本語を表示させる」だけのプログラムだったのですが，あまりに手抜きと思いなおし，なんとか，ゲームにくっつけてみました（こういうときに，オリジナルのゲームが，ちょいと組めればいいんですが・・）。

ところで，速すぎてゲームにならないときは，WT%の値を大きくしてください。

★参考にしたもの

・ReturN To GreeNWooD（松川氏さん）

・同時キーの入力判定プログラム（GET&RUNのコーナー）

《リスト1》『ReturN To GreeNWooD』のフォント作成プログラム・リスト

```
SCREEN 12
DIM PAL%(4), PAL$(4), BUF%(100), MOZI%(70, 129)
        CLS

        OPEN "JFONT.BMP" FOR BINARY AS #1
        FOR I = 1 TO 54
                GET #1, I, BUF%(I)
        NEXT

        BIWIDE = BUF%(19): BIHEIGHT = BUF%(23)
        IF BIWIDE MOD 8 THEN BIWIDE = BUF%(19) + 8 - BUF%(19) MOD 8

        FOR I = 0 TO 15
                FOR J = 1 TO 4
                        GET #1, 54 + I * 4 + J, BUF%(J)
                        PAL$(J) = HEX$(BUF%(J))
                NEXT J

                BLUE = VAL("&h" + RIGHT$(PAL$(1), 2)) ¥ 4
                GREEN = VAL("&h" + RIGHT$(PAL$(2), 2)) ¥ 4
                RED = VAL("&h" + RIGHT$(PAL$(3), 2)) ¥ 4

                PALETTE I, BLUE * 65536 + GREEN * 256 + RED
        NEXT I

        FOR Y = 1 TO BIHEIGHT
                FOR X = 1 TO BIWIDE ¥ 2
                        GET #1, 118 + X + (Y - 1) * BIWIDE ¥ 2, COL%
                        C$ = HEX$(COL%)
                        C$ = LEFT$("0000", 4 - LEN(C$)) + C$

                        FOR I = 1 TO 2
                                C = VAL("&h" + MID$(C$, I + 2, 1))
                                PSET (X * 2 + I, BIHEIGHT - Y), C
                        NEXT I
        NEXT X, Y
```

```
        CLOSE #1


        XMIN = 30: YMIN = 30

        FOR X = 1 TO 30
                FOR Y = 1 TO 30
                        IF POINT(X, Y) THEN
                                IF X < XMIN THEN XMIN = X
                                IF Y < YMIN THEN YMIN = Y
                        END IF
        NEXT Y, X

        FOR Y = 0 TO 12
                FOR X = 0 TO 9
                        GET (XMIN - 2 + X * 16, YMIN - 1 + Y * 21)-STEP(15, 15), MOZI%
(0, Y * 10 + X)
        NEXT X, Y


        'GOSUB TEST: END

        DEF SEG = VARSEG(MOZI%(0, 0)): A% = VARPTR(MOZI%(0, 0))
        BSAVE "JP.FNT", A%, VARPTR(MOZI%(70, 129)) - A% + 1
        END

TEST:
        CLS
        FOR Y = 0 TO 12
                FOR X = 0 TO 9
                        PUT (X * 20 + 5, Y * 21 + 5), MOZI%(0, Y * 10 + X)

        NEXT X, Y
RETURN
```


★こんなコーナーで20分も苦悩する私。うあああぁぁ…。（愛媛県今治市・**カラプス14歳**）……【**影**：偉大なこのコーナーを「こんな」呼ばわりするとはいい度胸だ。あと2時間ぐらいは苦悩するように。これは指令である。】

《リスト２》》『ReturN To GreeNWooD』のメイン・プログラム・リスト

```
DECLARE SUB WAITING (W%)
'------------------------- ReternToGreenWooD   --------------------------
SCREEN 12: DEFINT A-Z: CLS : 'GOTO MCHECK
DIM SHARED WT%: WT% = 1
DIM C%(340, 21), JP%(70, 129), M%(15, 12, 7), T%(10, 9, 9), D%(13, 8)
DIM NX%(9), NY1%(9), NY2%(9), NH%(9), ML%(63), IN%(127)
DIM CP%(15, 2), G$(23), T$(34)
DEF SEG = VARSEG(JP%(0, 0)): BLOAD "JP.FNT", VARPTR(JP%(0, 0))
'---------------------------- Key Check System ----------------------------
DEF SEG = VARSEG(ML%(0))
FOR I% = 0 TO 7
  SUM% = 0
  FOR J% = 0 TO 15
    READ A$: C% = VAL("&H" + A$): SUM% = SUM% + C%
    POKE VARPTR(ML%(0)) + I% * 16 + J%, C%
  NEXT J%
  READ A$: IF SUM% <> VAL("&H" + A$) THEN PRINT "DATA ERROR ! in "; I% + 309: END
NEXT I%
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H34, (VARSEG(IN%(0)) AND 255)
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H35, (VARSEG(IN%(0)) / 256)
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H4F, (VARPTR(IN%(0)) AND 255)
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H50, (VARPTR(IN%(0)) / 256)
FOR I% = 0 TO 127
  IN%(I%) = 0
NEXT I%
ON ERROR GOTO ERRTRP
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)))
'------------------------------ Data Reading -------------------------------
C%(0, 0) = 32: C%(1, 0) = 40: GX = 7: GY = 7
FOR I = 1 TO 7
  PALETTE I, 0
NEXT I
FOR I = 0 TO 15
  FOR J = 0 TO 2
    READ CP%(I, J)
  NEXT J
NEXT I
FOR I = 1 TO 14
  FOR Y = 0 TO 7
    READ A$
    FOR X = 0 TO 15
      C = VAL(MID$(A$, X + 1, 1))
      LINE (X * 2, Y * 5)-STEP(1, 4), C, BF
    NEXT X
  NEXT Y
  GET (0, 0)-(31, 39), C%(0, I)
NEXT I
FOR I = 15 TO 21
  READ A$
  FOR Y = 0 TO 7
    FOR X = 0 TO 7
      C = VAL(MID$(A$, Y * 8 + X + 1, 1))
      LINE (X * 4, Y * 5)-STEP(3, 4), C, BF
    NEXT X
  NEXT Y
  GET (0, 0)-(31, 39), C%(0, I)
NEXT I
FOR I = 0 TO 23
  READ A$: G$(I) = A$
NEXT I
FOR I = 0 TO 34
  READ T$(I)
NEXT I
READ S1$, S2$, S3$
FOR R = 0 TO 15
  FOR Y = 1 TO 7
    READ A$
    FOR X = 1 TO 12
      C = VAL("&h" + MID$(A$, X, 1)): M%(R, X, Y) = C
    NEXT X
  NEXT Y
NEXT R
'------------------------------ SCREEN DRAW --------------------------------
CLS : RESTORE HAIKEI
FOR Y = 0 TO 7
  READ A$
  FOR X = 0 TO 15
    C = VAL(MID$(A$, X + 1, 1))
    FOR I = 0 TO 5
      IF C <> 0 THEN
        LINE (X * 6, Y * 10 + I * 80)-STEP(5, 9), C, BF
        LINE (X * 6 + 544, Y * 10 + I * 80)-STEP(5, 9), C, BF
      END IF
    NEXT I
  NEXT X
NEXT Y
FOR I = 1 TO 7
  LINE (96 + I * 4, I * 4)-(543 - I * 4, 340 - I * 4), 5, B
NEXT I
'-------------------------------- MAP READ ---------------------------------
MREAD:
FX = 3: FY = 4: SX = 5: SY = 6: RX = 3: RY = 4
AX = 5: CR = 0: SW = 0: KY = 0: WK = 0: W = 0
RESTORE MAPDAT2
FOR Y = 0 TO 9
  FOR X = 0 TO 9
    READ A$
    FOR I = 0 TO 5
      T%(I, X, Y) = VAL("&h" + MID$(A$, I + 1, 1))
    NEXT I
  NEXT X
NEXT Y
T$ = T$(31): GOSUB P
PALETTE 1, 65536 * 63: PALETTE 5, (65536 + 256) * 54: PALETTE 7, (65536 + 256 + 1) * 54
'-------------------------------- MAP DRAW ---------------------------------
MDRAW:
T = T%(0, FX, FY): R = T%(3, FX, FY): G = 0: N = 0: NN = 0
IF R > 0 AND R < 4 THEN G = R: R = 0
LINE (128, 31)-(511, 310), 0, BF
FOR I = 2 TO 5
  MC = T%(2, FX, FY) * 4 + I - 2
```

★もうすぐ2000年。つぐ美さんも暴走するのですか。(千葉県旭市・**貝田文敏27歳**) ……【**つぐ美**：え～と，何かよく聞こえなかったんだけど，何か言った？**影**：いえいえ，私は何も。**つぐ美**：そうよね。**影**：だ・だめだ～！私にはこの文章をつぐ美ちゃんに伝えることができないっ！】

```
  PALETTE I - (I = 5), 65536 * CP%(MC, 2) * 9 + 256 * CP%(MC, 0) * 9 + CP%(MC, 1) * 9
NEXT I
FOR Y = 1 TO 7
  FOR X = 1 TO 12
    C = M%(T, X, Y)
    IF C = 2 AND W < 2 THEN C = 0
    IF C = 4 THEN C = R ELSE IF C = 8 THEN N = N + 1: NX%(N) = X: NY1%(N) = Y: NY2%(N) =
 Y: NH%(N) = -1
    IF C = 13 THEN IF (T%(1, FX, FY) MOD 2) THEN C = 12 ELSE C = 0
    IF C = 12 OR C = 1 THEN IF T%(1, FX, FY) - 2 < 0 THEN C = C - 1 - (C = 1) * 10
    D%(X, Y) = C
    IF C THEN PUT (X * 32 + 96, (Y - 1) * 40 + 31), C%(0, C), PSET
  NEXT X
NEXT Y
PUT (SX * 32 + 96, (SY - 1) * 40 + 31), C%(0, 13), PSET
IF G <> 0 THEN
  T$ = T$(20 + G): GOSUB P: D%(7, 6) = G + 12: GX1 = 7: GH = -1
  FOR Y = 0 TO 7
    FOR X = 0 TO 31 + (G = 1) * 16
      C = VAL(MID$(G$(G * 8 + Y - 8), X + 1, 1))
      LINE (X * 4 + 320, Y * 10 + 191)-STEP(3, 9), C, BF
    NEXT X
  NEXT Y
END IF
'------------------------------ MAIN PROGRAM --------------------------------
MAINPRG:
WAITING 7
IF IN%(1) = 1 THEN
  GOTO DIE
ELSE
  IF IN%(57) = 1 AND SW > 0 AND SX < 12 THEN
    B = (SX + 1) * 32 + 96: D = (SY - 1) * 40 + 31
    PUT (B, D), C%(0, 17 + SW), PSET: PLAY S2$: WAITING 10
    IF D%(SX + 1, SY) >= 13 THEN
      IF G = 3 THEN GOTO ENDING
      PLAY S3$: LINE (B, D - 49)-(B + 127, SY * 40 + 30), 0, BF
      IF G = 2 THEN W = W + 1
      D%(SX + 1, SY) = 0: T%(3, FX, FY) = 0: G = 0
    END IF
    PUT (B, (SY - 1) * 40 + 31), C%(0, D%(SX + 1, SY)), PSET: GOTO FMOVE
  END IF
END IF
VX = 0: VY = 0: VX = IN%(77) - IN%(75): VY = IN%(80) - IN%(72)
IF VY THEN VX = 0
IF D%(SX, SY + 1) < 3 AND D%(SX, SY) <> 3 AND D%(SX, SY) <> 2 THEN VY = 1: VX = 0
IF VX + VY = 0 THEN GOTO FMOVE
GOSUB CL: X = SX + VX: Y = SY + VY: M = D%(X, Y)
IF M > 7 OR M = 4 AND KY = 0 THEN GOTO FMOVE
IF M = 5 THEN
  T$ = T$(24): GOSUB P
  X = T%(4, FX, FY): Y = T%(5, FX, FY): FX = X: FY = Y
  SY = 6: RX = X: RY = Y: AX = SX: GOTO MDRAW
END IF
IF M = 6 OR M = 7 THEN GOTO TALK
IF M = 4 THEN
  D%(X, Y) = 0: T%(3, FX, FY) = 0
```

```
  PUT (KY * 32 + 224, 342), C%(0, 0), PSET: KY = KY - 1: PLAY S1$: WAITING 1
END IF
IF VY = -1 THEN
  IF D%(SX, SY) <> 3 AND D%(SX, SY) <> 2 AND M <> 3 THEN GOTO FMOVE
END IF
IF X < 1 OR X > 12 THEN
  FX = FX + (X < 1) - (X > 12): SX = SX + ((X > 12) - (X < 1)) * 11: GOTO MDRAW
END IF
IF Y < 1 OR Y > 7 THEN
  FY = FY + (Y < 1) - (Y > 7): SY = SY + ((Y > 7) - (Y < 1)) * 6: GOTO MDRAW
END IF
PUT (SX * 32 + 96, (SY - 1) * 40 + 31), C%(0, D%(SX, SY)), PSET
SX = X: SY = Y:  PLAY "MBT25503L64EGP64"
PUT (SX * 32 + 96, (SY - 1) * 40 + 31), C%(0, 13), PSET
IF M = 2 AND WK = 0 THEN GOTO DIE
'------------------------------ FUNSUI MOVE --------------------------------
FMOVE:
IF N = 0 OR W = 0 THEN GOTO DCHAR
IF N = 1 THEN
  NL = NL + 1 + (NL = 8) * 8
  IF NL <> 1 THEN GOTO DCHAR
END IF
NN = NN + 1 + (NN = N) * N: I = NX%(NN): J = NY1%(NN): K = NY2%(NN): Y = NY2%(NN) + NH%
(NN)
IF D%(I, Y - 1) <> 0 AND NH%(NN) = -1 OR Y > J THEN
  NH%(NN) = NH%(NN) * -1: GOTO DCHAR
END IF
IF NH%(NN) = 1 THEN
  D%(I, K) = 0: PUT (I * 32 + 96, (K - 1) * 40 + 31), C%(0, 0), PSET
ELSE
  PUT (I * 32 + 96, (K - 1) * 40 + 31), C%(0, 14), PSET
END IF
NY2%(NN) = Y
IF Y <= J THEN D%(I, Y) = 12: PUT (I * 32 + 96, (Y - 1) * 40 + 31), C%(0, 8), PSET
IF I = SX AND Y = SY THEN SY = SY - 1: PUT (SX * 32 + 96, (SY - 1) * 40 + 31), C%(0, 1
3), PSET
'------------------------------ DEKA CHARA --------------------------------
DCHAR:
IF G = 0 THEN GOTO MAINPRG
IF GX1 = SX AND SY = 6 THEN GOTO DIE
GT = GT + 1 + (GT = 3) * 4
IF GT <> 0 THEN GOTO MAINPRG
X = GX1 + GH
IF X > 7 OR X < 6 - G THEN GH = GH * -1: GOTO DCHRSUB
IF GH = 1 THEN PUT (GX1 * 32 + 96, 231), C%(0, 0), PSET
GX1 = X
IF GH = -1 THEN PUT (GX1 * 32 + 96, 231), C%(0, 21), PSET
DCHRSUB: IF GX1 = SX AND SY = 6 THEN GOTO DIE ELSE GOTO MAINPRG
'-------------------------------- TALK ------------------------------------
TALK:
A = T%(4, FX, FY): B = X * 32 + 96: D = (Y - 1) * 40 + 31
ON A + 1 GOSUB M1, M1, M1, M1, M2, M3, M4, M5, M6, M7, M8, M9, M10, M11
GOTO MAINPRG
M1: T$ = T$(A): GOSUB P: RETURN
M2: T$ = T$(26 + T%(2, FX, FY)) + T$(4): GOSUB P: RETURN
M3: GOSUB TALKSUB: CR = CR + 1 + (CR = 5): PUT (CR * 32 + 64, 342), C%(0, 15), PSET: RET
```


★うちのど近所に落雷！パソコンとテレビがぁ…。雷様は影さんより強力だった。（秋田県男鹿市・**まあ17歳**）……【**影**：昔っから，恐いものは「地震・雷・火事・おやぢ」と決まっているからな。編集部はこれに「つぐ美ちゃん」が…。**つぐ美**：私がどうしたの…？**影**：ビクッ。】

```
URN
M4: GOSUB TALKSUB: KY = KY + 1 + (KY = 3): PUT (KY * 32 + 224, 342), C%(0, 16), PSET: RE
TURN
M5: GOSUB TALKSUB: WK = 1: PUT (352, 342), C%(0, 17), PSET: RETURN
M6: GOSUB TALKSUB: SW = 3: PUT (448, 342), C%(0, 20), PSET: RETURN
M7: GOSUB M1: GOSUB YN
  IF I = 1 THEN GOSUB CL: RETURN
  IF CR < 2 THEN
    T$ = T$(16): GOSUB P: RETURN
  ELSE
    IF KY = 3 THEN T$ = T$(17): GOSUB P: RETURN
  END IF
  CR = CR - 2
  FOR I = 0 TO 1
    PUT ((CR + I) * 32 + 96, 342), C%(0, 0), PSET
  NEXT I
  KY = KY + 1 + (KY = 3): PUT (KY * 32 + 224, 342), C%(0, 16), PSET: T$ = T$(6): GOSUB P
: RETURN
M8: GOSUB M1: GOSUB YN
  IF I = 1 THEN GOSUB CL: RETURN
  IF CR < 3 THEN
    T$ = T$(16): GOSUB P: RETURN
  ELSE
    IF SW > 0 THEN T$ = T$(20): GOSUB P: RETURN
  END IF
  CR = CR - 3
  FOR I = 0 TO 2
    PUT ((CR + I) * 32 + 96, 342), C%(0, 0), PSET
  NEXT I
  SW = 1: PUT (384, 342), C%(0, 18), PSET: T$ = T$(18): GOSUB P: RETURN
M9: GOSUB M1: GOSUB YN
  IF I = 1 THEN GOSUB CL: RETURN
  IF CR < 4 THEN
    T$ = T$(16): GOSUB P: RETURN
  ELSE
    IF SW > 1 THEN T$ = T$(20): GOSUB P: RETURN
  END IF
  CR = CR - 4
  FOR I = 0 TO 3
    PUT ((CR + I) * 32 + 96, 342), C%(0, 0), PSET
  NEXT I
  SW = 2: PUT (416, 342), C%(0, 19), PSET: T$ = T$(19): GOSUB P: RETURN
M10: T$ = T$(12) + T$(14 - (SW > 1)): GOSUB P
  IF SW < 2 THEN RETURN ELSE GOTO TALKSUB2
M11: T$ = T$(13) + T$(14 - (SW > 2)): GOSUB P
  IF SW < 3 THEN RETURN ELSE GOTO TALKSUB2
TALKSUB:
  PUT (B, D), C%(0, 10 + A - (A = 8) * 2), PSET: PLAY S1$: T$ = T$(A): GOSUB P
TALKSUB2:
  PUT (B, D), C%(0, 0), PSET: D%(X, Y) = 0: T%(3, FX, FY) = 0: T%(4, FX, FY) = 0: RETURN
'------------------------------- PUT HIRAKANA ---------------------------------
P: GOSUB CL: TF = 0: TX = 0: TY = 0: L = LEN(T$)
FOR TL = 1 TO L
  S = ASC(MID$(T$, TL, 1)): I$ = INKEY$
  SELECT CASE S
```

```
      CASE 32
        TX = TX + 1
      CASE 43 TO 45
        TF = TF - (S = 43) + (S = 45)
      CASE ELSE
        S = S - 48 + 79 * TF: PLAY "MFT255L6404FP64"
        PUT (119 + TX * 16, 390 + TY * 20), JP%(0, S): TX = TX + 1
    END SELECT
    IF TX >= 25 THEN TX = TX - 25: TY = TY + 1
  NEXT TL
  WAITING 15: RETURN
'------------------------------------ SUB ------------------------------------
SP: DO: I$ = INKEY$: LOOP WHILE IN%(57) = 0: RETURN
CL: LINE (118, 390)-(520, 450), 0, BF: RETURN
YN: I = 0: DO: I$ = INKEY$: I = 2 * IN%(21) + IN%(49): LOOP WHILE I = 0: RETURN
DIE: T$ = T$(30): GOSUB P
DO: I$ = INKEY$: LOOP WHILE IN%(57) + IN%(28) + IN%(18) = 0
IF IN%(18) THEN GOTO ENDPRG
IF IN%(28) = 1 THEN LINE (96, 342)-(543, 381), 0, BF: GOSUB CL: GOTO MREAD
LINE (96, 342)-(256, 381), 0, BF: GOSUB CL
CR = 0: FX = RX: FY = RY: SX = AX: SY = 6: GOTO MDRAW
'--------------------------------- ENDING ------------------------------------
ENDING:
PLAY S3$: T$ = T$(32): GOSUB P: GOSUB SP
FOR I = 1 TO 6
  PALETTE I, 65536 * 27 + 256 * 27 + 18
NEXT I
T$ = T$(33): GOSUB P: GOSUB SP
T$ = T$(34): GOSUB P: GOSUB SP
T$ = T$(25): GOSUB P: DO: LOOP WHILE INKEY$ = "": GOTO ENDPRG
'---------------------------------- END --------------------------------------
ENDPRG:
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)) + &H55): END
ERRTRP:
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)) + &H55): PRINT "ERROR"; ERR; " in "; ERL: END
'------------------------ MACHINE LANGUAGE DATA -----------------------------
DATA FA,1E,06,50,56,8C,C8,8E,D8,B8,00,00,8E,C0,BE,54,796
DATA 00,26,8B,04,A3,79,00,26,8B,44,02,A3,7B,00,B8,30,4CE
DATA 00,26,89,04,8C,C8,26,89,44,02,5E,58,07,1F,FB,CB,59E
DATA FA,1E,50,B8,00,00,8E,D8,58,80,FC,4F,75,14,50,B7,739
DATA 00,8A,D8,D0,E3,B4,01,24,80,74,02,B4,00,88,A7,7D,744
DATA 00,58,1F,FB,CF,FA,1E,06,56,50,8C,C8,8E,D8,B8,00,777
DATA 00,8E,C0,BE,54,00,A1,79,00,26,89,04,A1,7B,00,26,56F
DATA 89,44,02,58,5E,07,1F,FB,CB,00,00,00,00,00,00,371
' DATA
DATA 0,7,0,4,0,0,7,0,0,7,7,0,0,7,0,2,4,0,4,7,0,7,7,0
DATA 2,5,1,2,2,2,3,3,3,2,2,2,4,5,0,5,5,5,7,7,7,6,6,6
DATA 0303033303033303,3033303030303030,3030303300303030,0300003330000303
DATA 0033030303300303,0303003030330033,3303033030300030,0300000300000330
DATA 1001051005011005,1515011501150101,5001105110110510,0105010510105000
DATA 1001051005011005,1515011501150101,5001105110110510,0105010510105000
HAIKEI:
DATA 0000000340000000,0000000430464643,6464304600034330,0433000430000000
DATA 0000000043000000,4643000064004640,0464630043046433,0000000430000000
DATA 0062626262626200,6262111111116262,6211162626211162,6262621001626262
DATA 6211162006211162,6211116262111162,6262111111116262,6262626262626262
```

★影さんならオーダーミスでも食べるぞっ（4月号P83）マジで。（富山県高岡市・**Dr.B12歳**）……【**編**：このページは「麺の超人」でしたっけ。**影**：食べられるものならなんでもOKだ！どんどん持ってこい。**編集長**：じゃあ影君この原稿頼むよ。**影**：あ，ちょっと食べ過ぎで…。】

```
DATA 0007575757575000,0075000000007500,0750000000000750,7500000000000075
DATA 7500000000000075,7500000000000075,7500000000000075,7575757575757575
DATA 0000000000000000,0660222260222260,6226022226022226,6226022226022226
DATA 6666666666666666,6226000006000006,6226022226022226,6666666666666666
DATA 0000077777700000,0000777777770000,0000770770770000,0777770770777770
DATA 0000777777770000,0777777007770770,0000777777700000,0000777770770000
DATA 0057757505757500,5757505757575757,7505757575157505,0757015717105750
DATA 0000011151100000,5000015111100700,0007011115100005,0500011511100000
DATA 0460436344643430,4434343633464343,6443403036434033,4030430430304430
DATA 0202022202022202,2622202620202026,6020262202602620,2206202220020220
DATA 0202622202022202,2622202620202626,2020262200202620,0200002220000202
DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
DATA 0202622202022202,2622202620202626,2020262200202620,0200002220000202
DATA 0622020262200262,6202002620220022,2262022026200620,0200006200000220
DATA 0404344304044304,4344304340404343,4040434400404340,0400003430300403
DATA 0344030434400434,3404004340440043,4434044033400340,0400003400030440
DATA 0000000777700000,0000077777000000,0000777777700000,0777777777777700
DATA 7777007777007777,7770220777220777,7777000777000777,0777777777777770
DATA 0000011115100000,0070017111100000,0000011151100005,0000051111100000
DATA 0000011171100000,5000015111100000,0000711115100700,0000011711100000
DATA 0007500000775500077755500777555005551110055511100055110000051000
DATA 0515151005555510055555100055510000051000000551000005100000055100
DATA 00075000007755000055110000051000660000066006666000006600000666600
DATA 0000002600000262000026206002620006262000036200003336000033002000
DATA 0000007700000775000077506007750006775000036500003332000033002000
DATA 00000007000000750000075000007500050750000005500000225000022005000
DATA 0200002222002222222222220222222000222220222222200222220000222000
DATA 0034343434343300,0434000344634330,4340022043434240,3434000034643434
DATA 7070434343434343,0000043464643424,7070034246434343,3434343464346434
DATA 000700000005515151510000000000000,00755000000110005115100000000001
DATA 0555151500000110000011110000000 5,55000151515151511100000000000015
DATA 0000001515115555051510000000511,00001510000555515011515100051110
DATA 00005100000005151011111111111000,000000000005555151
DATA 00060000000443434343000000000000,00644400000033000433430000000003
DATA 04443434000003300000333300000004,44000343434343433300000000000034
DATA 00000034343344440434300000000433,00003430000444434033434300043330
DATA 00004300000004343033333333333000,000000000004444343
' TALK DATA
DATA "9]E@IDHh+1","V?;I ;+1-tZ ?5Xq9_ValaIa+DDD"
DATA "IhQH+HVEKSR-W ?4<C K]<1bV6 +7-J6QH+HVEKSR-W ?4<C Oi2OE  OibRpZ"
DATA "+a-OiH1H@+b-W BE<[q p]DRHoR  ?@N@ 4UeZU2EDZ","L U29>","<1;+3-21"
DATA "+OI]-W BE1[?","+a-OiH1H@+b@ -9[o 4UeZk","+HVEKSR WEFIV -1+@"
DATA "V;I 5cSh+1-_5cI <1;+3-2 +7-AC  925]DHh+1-_ 525G+A _]CR`"
DATA "41XI s6SH +NSRI-1_6H8]W <1;+3-2 +8-Ao2`B1Z_525+A _]CR`"
DATA "o]=AH 8] +HVEKSRFEWXIV-W <1;+3-2 +9-Ao5VF5+A _]CR`"
DATA "+[EXIV HVEKSR-I 9H:6E1Z_","+[LMXI HVEKSR-I 9H:6E1Z_"
DATA ";5; >H+W[SVH-oI ?4=]_J653=",":0 18 T2;+1-U+@","45G ?YDa1","R2 RBD1+DDDD-"
DATA "+[SSH W[SVH-W BE1[?","+HVEKSR FEWXIV-W BE1[?","<oER`B1Z"
DATA "4>¥;1 51sAb OXV[?+@","+[EXIV HVEKSR-1+@","A1E OXVZ +[LMXI HVEKSR@"
DATA "+[EVT@-","+XLI IRH  -4^;^N^1_","+KVIIR [SSH-","+FVS[R [SSH-","+WGL[EV^ [EPH_-7¥1RY
+`-"
DATA "1BA7 :P:H +[LMXI [SSH-","OD?I ;EN;?_An8BSZ+BaWTEGIb-:1;+3-5X SYD4<+BaVIXYVRb -SQZ+
BaIb"
DATA "+8-r6H+[EXIV HVEKSR-W ?4; RYEOiWCYRp;? T2;+1-HRHb?YH IhNYo<+DDD"
DATA "2+0000 -SX[?{{{{  +aWTEGIb","+[LMXI HVEKSR-W ?4;?+DDD   aWTEGIb"
DATA "+8-r6H+HVEKSR-I ?4:[ RYEOibRpY <X1P?@I L1VE 7X;B17Ho;?+aWTEGIb"
```

```
DATA "MF04G+16P16","MF04C16A16P16","MF05B-D+16P16"
'  MAP DATA
MAPDAT:
DATA CCCCCCCCCCCC,CC11C1101CCC,C1000040011C,C00399990099,1003AABB001B7B
DATA 00030000000D,999999993999,CCCCCCCCCCCC,CCCCCC1111CC,CCCC1000001C3C
DATA CC100000000C,C10000000001,C00040000000,B99999999999,CCCCCCCCCCCC24
DATA CCC10C1101CC,CC100100001C,C1000000000C,10000000000C,00000040000D4A
DATA 999999999999,CCCCCCCC3CCC,CCCC110031CC,00040000301C,99999300300CE6
DATA BBBBB9993001,BBBBBBBB300D,BBBBBBBB9999,CCCC3CCCCCCC,C113311CC33C9A
DATA D4330001C03D,990300000039,B2222222222B,BBBBB222222B,BBBBBBBB2BBB3A
DATA CCCCCCCC2CCC,CCC11310213C,C3300300203D,C3099222222B,C30AB222222B28
DATA D304B222222B,B999BBBBBBBB,CCCCCCCCCCCC,CCC1011CCCCC,C10000004000BF
DATA C00000399999,C990003BBBBB,D000003BBBBB,99993BBBBBBB,CCCCCCCCCCCC18
DATA CC1001C11CCC,CC00000400CC,C109939999CC,C0000311CCCC,D0000300DDDD4E
DATA 999939999999,CCCCCCCC3CCC,CC11C10C33CC,C140000C3300,C99993010399B8
DATA CCCCD30003BB,DDDDD30003BB,9999999999BB,CCCCCCCCCCCC,CCC1011CCCCCF8
DATA D0400000C01C,99990000000C,BBBB0000000C,BBBB89930000,BBBBBBB999996D
DATA CCCCCCCCCCCC,C1100110001C,00000040000D,990009900099,BA00800080BB09
DATA B088BBB898BB,BBBBBBBBBBBB,CCCC3CCCCCCC,CC113001CC1C,CC003000C10D07
DATA C10030000009,C0003000000B,D0403000398B,999999993BBB,CCCCCCCCCCCC4B
DATA C1300001CCCC,003999000CCC,9933AB9901CC,BB93003A00CC,BBB9993400DD78
DATA BBBBBB999999,CCCC3CCCCCCC,CCC13CC011CC,CCD03C14001C,CD003B99930C11
DATA CD0030AAB30C,DD003000030C,999999999999,CCCCCCCCCCCC,C1040011CCCCA2
DATA C099300000CC,C0AB399939CC,C0000AAA3ADD,C000000030DD,B999999939BBA5
DATA CCCCCCCC2CCC,C4011010201C,B9222222222B,BB2222BBBBBB,BBB2BBB1011BB4
DATA BBB22222222B,BBBBBBBB2BBB,000000000000,000000000000,00000000000046
MAPDAT2:
DATA 632400,C22000,722790,022650,232650,123573,723740,2237D0,223000,233300
DATA D12576,122740,B22650,322400,2227C0,232200,433700,123650,023000,233594
DATA 122524,222650,802503,C22000,232650,933790,503650,A03000,303400,213100
DATA 710522,632650,C22650,232555,120650,030720,730660,120550,720700,230650
DATA B30000,D12790,120650,020740,220650,820650,420000,C20000,D00650,733591
DATA 830730,920400,620000,320400,220100,230533,510650,E21700,031670,433650
DATA 100650,700587,B00650,A20650,900400,700790,210650,831501,331400,F23000
DATA E31660,D10650,810700,C20000,210548,D10650,631650,C31650,731516,F03000
DATA 831610,A21000,C21650,021000,231547,121509,B21650,A31650,D117A0,513680
DATA 122558,2327B0,101650,801740,901400,201100,801650,C01000,2017C0,211200
'  MAP DATA CHECK
MCHECK:
RESTORE MAPDAT: FOR I = 0 TO 22: A = 0: READ A$, B$, C$, D$, E$
F$ = A$ + B$ + C$ + D$ + E$: FOR J = 0 TO 29: A = A + VAL(MID$(F$, J * 2 + 1, 2)): NEXT
IF (A MOD 255) <> VAL("&h" + RIGHT$(E$, 2)) THEN PRINT "ERROR IN"; I + 386
NEXT: B$ = "1EE7D210A65D7B18FB91": FOR I = 0 TO 9: A = 0: FOR J = 0 TO 9: READ A$
FOR K = 0 TO 2: A = A + VAL("&h" + MID$(A$, K * 2 + 1, 2)): NEXT K, J
IF (A MOD 255) <> VAL("&h" + MID$(B$, I * 2 + 1, 2)) THEN PRINT "ERROR IN"; 410 + I
NEXT: END

DEFSNG A-Z
SUB WAITING (W%)

        FOR I = 0 TO W% * WT%
                WHILE (INP(&H3DA) AND 8) <> 0: WEND: I$ = INKEY$
                WHILE (INP(&H3DA) AND 8) = 0: WEND
        NEXT I

END SUB
```


★影さんはパソコンだけでなくゲーム機も破壊しますか？（大阪市・**SUN尾ゆうき18歳**）……**【編**：壊されると困るので，影さんからは遠ざけています。これなら安心。**影**：そんなのやってみなけりゃわからないだろ〜。編君ひどいっ！私にドリームキャストで遊ばせろ〜！！**】**

動き回る敵を踏み倒せ！

撃退（げきたい）！もんすたあ

しょう(23歳)



物　語

ある日のこと，村に恐ろしい“もんすたあ”が出てきて，村を荒らしはじめました。村人は困り果てて，どうしたものかと考えていると，“もんすたあ”の発生原因は，村のはずれに住んでいる魔女の仕業だとわかりました。そこで村長の娘“小夜”が魔女をこらしめるべく，魔女のところへ向かいました。

CHECKER FLAG

影：基本は踏みつけるだけなんだけど，けっこう難しいなぁ。

Dr.D：当たり判定がけっこう厳しいからのぉ。自分が敵に当たったら一定時間無敵になれば難易度も変わるかもしれんが。

編：次のステージに行ったとき，HPが全回復してないのは厳しいですね。

つぐ美：キャラクターや敵の動きはよくできているわ。

内　容

小夜ちゃんを操り，行く手を阻む“もんすたあ”を撃退し，魔女をこらしめてあげましょう。

遊びかた

“もんすたあ”を踏みつけて撃退してください。“もんすたあ”を撃退していくことにより，必殺技の使える回数が増えていきます(最高８回)。最初は使えません。

操作方法

カーソル・キーで移動およびジャンプ，カーソル・キーの下とスペース・キーで必殺技（ただし地上のみ），スペース・キーでリプレイです。

プログラムを組むときの注意

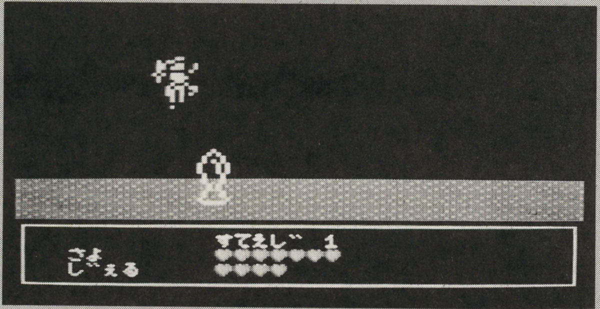
プログラムを組む前に

Key1,CHR$(144)

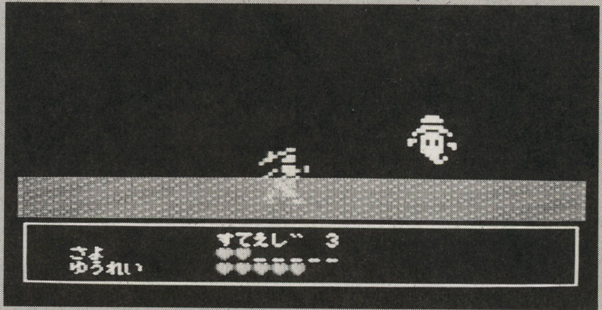
Key2,CHR$(254)

Key3,CHR$(255)

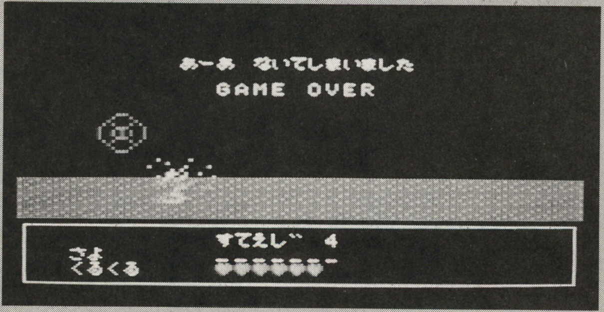
と打ち込んでください。これでファンクション・キーにキャラクタ・コードの設定ができます。これらのキャラクタ・コードを使う行は，760，890，900です。



▲《画面１》敵の動きとタイミングを合わせて踏みつけろ



▶《画面２》ステージが進むごとに敵の動きも複雑になっていく



◀《画面３》ゲーム・オーバー。はじめての人はけっこう苦戦します

★ここ(記事欄)に文を書いていて気づいたのですが，横書きであってますよね。(大阪府羽曳野市・渡辺和紀23歳)……【**つぐ美**：OKよ，ここは横書きで。**編**：たまには，基本的な質問に答えるのもいいですね。**影**：…鉛筆書きは×とか，御中くらい書こうとか？】

《第1表》変数表

A$,B$,C,D$,E$,E1	スプライトDATA変換用及びキャラクターDATA用	X1, Y1	敵の座標
Z$	エスケープ・シーケンス	N	小夜のアニメーション
ST(n)	ステージDATA	N1	敵のアニメーション
NO(m,n)	敵の能力DATA	E	小夜のジャンプ時のYの増分
EM$(n)	エンディング・メッセージDATA	E1	小夜のジャンプ時のXの増分方向
H	小夜のHP	E2	敵のＹ１の増分及びカウンタ
H1	敵のHP	E3	敵のＹ１の増分方向
F	ステージ	E4	小夜のダメージのときのXの増分方向
P	小夜のスプライト番号	E5	カウンタ
P1	敵のスプライト番号	E6	必殺技の表示カウンタ
X,Y	小夜の座標	S	スティク入力
G	小夜の状態　１.通常　２.ジャンプ中　３.ダメージを受けた　４.やられた　５.必殺技　６.判定解除	T	トリガ入力
P2	方向判定	T1	必殺技回数
CO	敵の色	R	乱数
		I,J,K	ループ用
		DA	必殺技ダメージ
		M$	エンディング・メッセージDATA変換用

改造のアドバイス

行50のＦをいじれば面セレクトができます(９面が最高)。行50，480，550のＨをいじればＨＰの増減ができます。エンディングなんかいらないという人には，行500のIF F=10 THEN 520 を IF F=10 THEN 480 にするか，IF　F=10 THEN END にすればエンディングは消せます。そうすれば行510～550，行880～900は打ち込まなくてもＯＫ。でも，やはり全部打ち込んで遊んでください。

苦労したところ，反省

IF文をなるべく使わないこと，プログラムを短くすること，この2点です。IF文をなるべく使わないことに頭を悩ませました。その割には，けっこう使ってますね。

プログラムはなるべく短くするようにはしたのですが，内容の割には，少し長いような気がするのは気のせいでしょうか？　改良すべき点があれば，ぜひ教えてください。



評…消えてってそんなぁ…(影)

by　さだかねコレキヨ

『撃退！もんすたあ』のプログラム・リスト

```
10 'しょきせってい
20 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:WIDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:R=RND(-TIME):Z$=CHR$(27)
30 FORI=1TO33:PRINTZ$"Y  COUNT";33-I:READA$:FORJ=1TO32:B$=MID$(A$,J):C=ASC(B$):C
=C-35:D$=HEX$(C):E$=E$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=E$:E$="":NEXT
40 FORI=960TO967:READE$:E1=VAL("&H"+E$):VPOKEI,E1:NEXT:VPOKE8207,236:VPOKE8208,1
29:FORI=1TO9:READST(I):NEXT:CLS
50 DIMNO(9,4):FORI=1TO9:READNA$(I):NEXT:FORI=1TO9:FORJ=1TO4:READNO(I,J):NEXT:NEX
T:DIMEM$(17):FORI=1TO17:READEM$(I):NEXT:H=7:F=1:GOSUB560
60 'めいん/げーむでーたにゅうりょく
70 H1=NO(F,1):P1=ST(F):CO=NO(F,3):X=0:Y=102:X1=224:Y1=NO(F,4):P=1:E3=1:G=6:GOSUB
590:SPRITEON:ONSPRITEGOSUB320
80 ONFGOSUB210,220,230,240,250,260,210,280,300
90 X1=X1+NO(F,2):N1=-(N1=0):IFX1<0ORX1>224THENNO(F,2)=NO(F,2)*-1
100 ONGGOTO110,170,390,470,420
110 S=STICK(0):X=X+((S=3)*(X<224)-(S=7)*(X>0))*8:IFS=3ORS=7THENN=-(N=0):P=(S-3)/
2+1+N
120 ON(-T AND-(S=5)AND-(T1>0))GOTO420
130 ON(-(S=1)OR-(S=2)OR-(S=8))GOTO160
140 T=STRIG(0):PUTSPRITE1,(X,Y),13,P:PUTSPRITE2,(X1,Y1),CO,P1+N1:P2=-(X>X1):GOTO
80
150 'じゃんぷ&こうげきるうちん
160 P=12+((S=1)OR(S=2)):E1=((S=1)+1)+(S=8)*2:G=2
170 Y=Y+E:E=E+4:X=X+6*E1:IFY>101THENY=102:E=-20:G=-(H<=0)*4:P=E1*-1+2:SPRITEON
180 IFX<0ORX>224THENX=-(X>224)*224
190 GOTO140
200 'てきのいどうるうちん
210 IFABS(X-X1)<24THENP1=18+N1:RETURNELSEP1=17:RETURN
220 Y1=Y1+E2:E2=E2+2*E3:IFABS(E2)>8THENE2=8*E3:E3=E3*-1:RETURNELSERETURN
230 Y1=Y1+8*E3:IFY1<0ORY1>102THENE3=E3*-1:Y1=-(Y1>102)*102:RETURNELSERETURN
240 X1=X1+SGN(X-X1)*E2:Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*E2:E2=E2+1:IFABS(X-X1)<16ANDABS(Y-Y1)<16T
HENE2=-4:RETURNELSERETURN
250 Y1=Y1+E2:E2=E2+2:IFY1>103THENR=RND(1)*10:E2=(R+8)*-1:Y1=102:RETURNELSERETURN
260 X1=X1+SGN(X-X1)*E2:E2=E2+1:IFABS(X-X1)<16THENE2=-8
270 IFX1<0ORX1>224THENX1=-(X1>224)*224:RETURNELSERETURN
280 Y1=Y1+E2:E2=E2+2*E3:IFABS(E2)>RTHENE3=E3*-1:R=RND(1)*4:R=R+4
290 IFY1<0ORY1>168THENY1=-(Y1>168)*152+8:E2=0:RETURNELSERETURN
300 N1=1:P1=32:E2=E2+1:IFE2>=10THEN X1=RND(1)*226+1:Y1=RND(1)*70+32:E3=E3*-1:E2=
```


★3年前,17歳のころから買いだして,今はつぐ美さんと同じ年齢に。なぜ？(三重県多気郡・谷 芳寛20歳)……【影：10年前からベーマガ買ってる読者なんかは,とうに追い越している…ベーマガ7不思議のひとつ。つぐ美ちゃん？本当のところは……げふぅ！】

```
0:COLOR=(1,7,7,7):COLOR=(1,0,0,0)
310 IFE3=1THENX1=0:Y1=200:RETURNELSERETURN
320 'はんていしょり
330 IFG=6THENG=1:SPRITEON:GOTO140ELSEON(-(P=5)OR-(P=7))GOTO430
340 SPRITEOFF:BEEP:E4=-P2*2+1:IFY<=Y1ANDG=2THENE=-6:Y=Y1-40ELSEP=-(X<X1)+13:GOTO
370
350 LOCATE10+H1,21:PRINT"_":H1=H1-1:IFH1<=0THEN:E=0:E2=0:GOTO500
360 PUTSPRITE1,(X,Y),13,P:SPRITEON:RETURN80
370 IFH<=0THEN380ELSELOCATE10+H,20:PRINT"_":H=H-1:IFH<=0THENG=4:IFY<102THENG=2:G
OTO80ELSE80
380 IFG=2ORG=4THENELSEG=3
390 X=X+8*E4:E5=E5+1:IFE5>=6ANDY>101THENG=1:E5=0:E=-20:P=-P2*2+3:SPRITEON
400 IFX<0ORX>224THENX=-(X>224)*224
410 GOTO140
420 E6=E6+1:G=-(E6<5)*5:E6=-(G=5)*E6:T1=T1+(E6=0):P=P2*2+5+(E6=0)*4:GOTO140
430 T1=T1-1:P=P2*2+5:PUTSPRITE2,(X1,Y1),15,P1:FORI=0TO10:N=-(N=0):PUTSPRITE1,(X,
Y),13,P+N:BEEP:NEXT:G=6
440 P=P2+9:PUTSPRITE1,(X,Y),13,P:FORI=X1TO(-P2+1)*224STEP8*(-P2*2+1):PUTSPRITE2,
(I,Y1),15,P1:NEXT:BEEP:P=P2*2+1:X1=(-P2+1)*224
450 DA=-(H1<3)*H1-(H1>=3)*3:FORI=1TODA:LOCATE11+H1-I,21:PRINT"_":NEXT:H1=H1-DA:E
6=0:IFH1<=0THEN500ELSERETURN
460 'げーむおーばーしょり
470 P=15+N:N=-(N=0):SPRITEOFF:PRINTZ$"Y&)ぁーあ ないてしまいました"Z$"Y(+GAME OVER":ON(-T)+1
GOTO140,480
480 PRINTZ$"Y&)"SPC(13):PRINTZ$"Y(+"SPC(9):PRINTZ$"Y5#"SPC(24):PRINTZ$"Y4*"SPC(7
):T1=0:H=7:F=1:PUTSPRITE2,(0,200),1,P1:GOTO70
490 'げきたいしょり
500 F=F+1:T1=T1+1:IFF=10THEN520ELSEFORI=Y1TO200:PUTSPRITE2,(X1,I),14,P1:NEXT:GOT
O70
510 'えんでぃんぐ
520 PUTSPRITE1,(92,102),13,1:FORI=70TO102:FORJ=0TO50:NEXT:PUTSPRITE2,(132,I),13,
33:NEXT
530 PRINTZ$"Y3!"SPC(30):PRINTZ$"Y4!"SPC(30):PRINTZ$"Y5!"SPC(30):E=1
540 VPOKE8208,241:FORJ=1TO17:FORI=1TOLEN(EM$(E)):M$=M$+CHR$(ASC(MID$(EM$(E),I,1)
)-1):NEXT:PRINTZ$"Y4'"M$:M$="":E=E+1:FORK=0TO3500:NEXT:NEXT
550 FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)):NEXT:PRINTZ$"Y4!"SPC(30):F=1:E=0:H=7:VPOKE8208,129:G
OTO70
560 'がめんひょうじ
570 FORJ=15TO17:FORI=0TO32:LOCATEI,J:PRINT"x":NEXT:NEXT
580 FORI=0TO3:LOCATE31,18+I:PRINT"||":NEXT:FORI=1TO30:LOCATEI,18:PRINT"─";:LOCAT
EI,22:PRINT"─";:NEXT:PRINTZ$"Y2 ┌"Z$"Y2?┐"Z$"Y6?┘"Z$"Y6 └":RETURN
590 PRINTZ$"Y3+すてえじ"F:PRINTZ$"Y4#さよ"Z$"Y5#"NA$(F)
600 FORI=1TOH:LOCATE10+I,20:PRINT"♥";:NEXT:FORI=1TOH1:LOCATE10+I,21:PRINT"♥";:NE
XT:RETURN
610 'すぷらいとでーた
620 DATA $9<>3F.<%(('%'#/┘#┘┘#┘てウc┘┘┘┘#┘て,"$9<Vc&.4E()&,-3+┘#┘┘#ウも┘c┘┘#┘て#♦
630 DATA "$#$$#$&,%$$$$#$&┘ぉサろ+ぬもサcテテCcC#S","$#$$#,.$%$$#$&#)┘ぉサま%てもォgテ♦てウs+3
640 DATA $9<^♦>6.&*..<5#S┘#┘┘#°て┘#┘#cc#┘て,$9<>3F.>&*..<4#S┘#┘┘#┘て°#┘#cc##て
650 DATA &#&&#せ*&$&$((#%)#もSロ/モウテ┘てテテSウ#;,&#&&#&*せ$&$(($#)#もSモ3ォテモ┘てテテS3#;
660 DATA "&OVZCj:JI-==--#;CCC#''ウS♦て┘#####",",+,$cd6</)%#####┘ぉサろ+ぬもひひテモモテテ#S
670 DATA $9<>3N64%())%%#%┘#ウウC┘て┘cモウテ┘┘##,&#66+&*&'>5-%%###もSモ3ヒウ3┘cてて┘┘#┘
680 DATA "$%(8;4H,5((//+#;#Cウウ3┘て┘c┘テテテ┘#♦","#',,+$&$%$((($#)┘cテヒ;ォヌウkテテモS3#;"
690 DATA "#C#+c#5*i(+#$&+:##3#%k┘cぬ3トて#┘て┘","###3'c%*9(+#$&+:###C#e┘kと3テな#┘て┘"
700 'てきすぷらいとでーた
710 DATA #########*+33C;##########てCウskSて,"#########$),+3/&#########┘cCウウ♦┘"
720 DATA $%'(+++'''%%''+*#┘ccテテテccc┘┘ccCて,#&*#*/6*XH**&$###┘て#て♦ウてc{ひて┘テて#
730 DATA #&*#*?&*(XJ*&$###┘て#てう┘て{kてて┘てC#,$#$($((***((*&####c#ccててててccて┘##
740 DATA ##'$'(****((*&###c#ccccてててccて┘##,"##&(,3FXHF3,(&####┘cC3ォk{ォ3Cc┘##"
750 DATA ##&'+7FHHF7+'&####┘cCsォkkォsCc┘##,##&((JECえJく&$%'/##┘ccて┘#?ひ7ソ+┘c♦
760 DATA ###FHHこE<*$&$%%)###┘ccて┘# +キ?ォ┘て,##S[;&((&;¥T&)&*##;[S┘cc┘Sロサ###┘
770 DATA ##S[;&((&;^V$#$&##;[S┘cc┘S[;┘て┘て,###CS[?.((.?;######+;[うテccテうS###
780 DATA ##3;?//.((&//#####3Sう♦♦テcc┘♦♦###,$CえDKJFDDDD#$$$&┘♦ウろ+'てモろててて♦♦モろ
790 DATA $#$DうDNJHDDDCD$&┘ぉサろ+ぬモろろぬててて♦♦モ
800 'じめんでーた
810 DATA ,40,02,,08,40,02,
820 'すてえじでーた
830 DATA 17,22,20,24,26,28,17,30,32
840 'てきねえむでーた
850 DATA じぇる,ぼう ,ゆうれい,くるくる,ほねきし,はなようかい,すらいむ  ,てふてふ,うぃっち
860 'てきのうりょくでーた (HP,SP,COROR,Yざひょう)
870 DATA 4,4,7,102,4,6,8,48,5,7,11,80,6,0,6,102,7,6,14,102,8,4,9,102,10,10,12,10
2,10,6,8,102,12,0,13,80
880 'えんでぃんぐでーた
890 DATA えぅ つ!い//いろ////!,しら!!!ちぷうすぷっえぺ@!,えぅ つ!い//さぷも にしう!,しら!!!にぞぷさ にさなぁ@!,えぅ つ
!すぷてひ///////,しら!!!みまえぁみつきぷおと!,しら!!!すぷ きけきぷきん ち@,えぅ つ!ひう//せむみそ ///,えぅ つ!めりひやなぬにかす
みせ!
900 DATA えぅ つ!んちすはみまえとぷ//,しら!!!えアア へい ちぷにい,さえすとへちるひめりほめきうみすち,しとめりひなぷえに ちはとぷすっえ,や
なぬやなぷ ちき・しりぬふなぷけ,に ちはき//いにちはひ ちぷ ぬ,かみきそうちすみせ/////とぷひ,QSPHSBN!!CZ!!!すっえ
```

MSX-BASIC

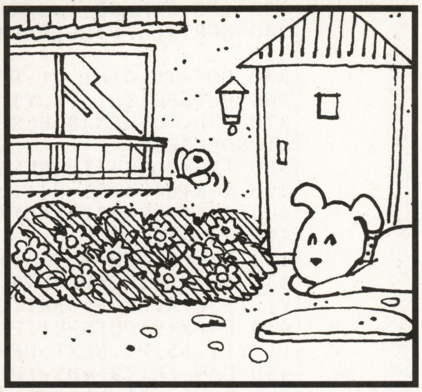
★プレステを立てると読み取りがよくなる(気がする)んだけど,なんでだろ?(京都府亀岡市・**亀岡市電脳組18歳**)……【**影**:私の友人は,つねに立てて使っていたなぁ。**編**:でも,そんな状態になる前に,修理するなり買い換えるなりしたほうが…。**影**:何で?】

花壇一面に花を咲かせよう

ガーデナーNO1

ナンバーワン

まるでばらん(37歳)



ストーリー

とある町の，とある片隅に，大家さんとその他４人の住人が暮らしていた。大家さんは，ほんとは自分が庭いじりがしたいのだが，庭付きの家を全部他人に貸してしまったばかりに，自分は何もできず，４人の住人の花壇の出来ばえばかりを気にするようになってしまった。と，ある日のことである。

「ちょっとみんな聞いてんか。この４人の中で，一番先にわしの理想の花壇を作ったら，今年１年の家賃，ただにしたるで！」

ナニッ？！これは聞き捨てならない。隣の花は赤いぞ，さあ急げ!!

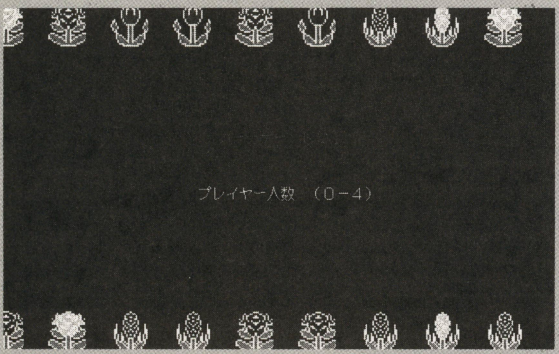
《第1表》変数表

F(,), C(,)………………	特定の庭，場所の花株の種類と花色
K(0～3, ,)………………	水分，肥料，消毒，売値
G(,)………………	株の成長度
T(,)………………	株の強さ
A(,)………………	大家さんの理想と合った株
AC( )………………	病害虫の休みのカウント
TS( )………………	得点
Y( )………………	持金
V,IV,GV………………	一時の代替変数
CT………………	一時のカウント

ゲーム内容

大家さんの理想の花壇を作っていく育成シミュレーションです。キー入力は，画面の表示に従ってテン・キーとスペース・キーで行ってください。

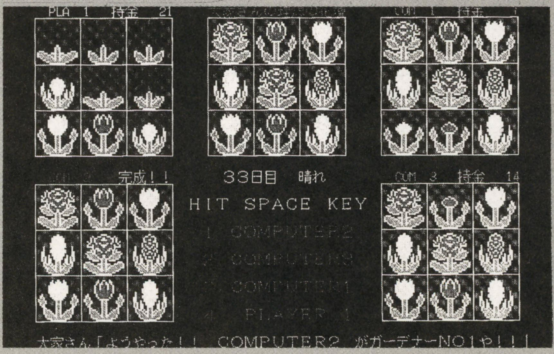
“チューリップ”，“ヒヤシンス”，“プリムラ・ポリアンサ”の３種類，花の色は青，赤，黄の３種があります。自分の庭の花種，花色，並べ方を大家さんの理想どおりにして，他の住人よりも早くすべての花を咲かせた人が勝ちです。なお２位以下の点数は，大家さんの理想に合っている株のうち，満開で10点，蕾で１



▲《写真１》４人まで同時プレイが可能だ



▲《写真２》真ん中に表示されている花壇と同じ花を育てよう



▶《写真３》誰かが理想の花壇を作り上げたらゲーム終了

★みなさん，ショボイ3Dカードでやるレーシング・ゲームほど辛いものはありません…(マクレー・ラリー)。(北海道静内郡・蚊野誉啓14歳)……【影：3Dカードどころかパソコン自体がショボすぎて，ゲームを動かすことすらできないってのも寂しいよなぁ。最近は辛いのが多い。】

点の合計となります。

遊びかた

花株は売買することができます。購入するときは，売るときの倍以上のお金がかかりますが，自動的に大家さんの理想の花株になります。どんな株でも，育てれば育てるほど売価が上がるので，なるべく高くなってから売るようにします。もしどうしてもお金が足りなくなれば，大家さんの理想の花株であっても売ってしまって，新しい株を購入するようにしてください。また，売るときは残金をなるべく100の倍数にしたほうが得なのですが，満開の直前で売値が146，満開では一挙に200になる(つまり147～199まではない)ので，よく考えて売却してください。

水分と肥料が切れても株は少しずつ成長しますが，消毒度が低くなって，もし，株が病害虫に侵されると，その処置のために３ターン休みとなります。

満開になると，水分度，肥料度，消毒度はすべて100%になり，もう減ることはなくなりますので，何も与える必要はありません。

《第2表》パラメータ表

成長度……	特に水分度と肥料度に影響されるが，天気，株の強さでも変わる。
水分度……	晴れると特に減り，雨だと少し増える。
肥料度……	成長とともに減る。
消毒度……	雨で特に減る。30%以下で，病害虫に侵される株がでてくる。
売値………	葉が出て50，蕾で100，満開で150＋50（50は特典）
強さ………	強いと成長が速く，病害虫にも侵されにくい。

注 灌水，施肥，薬散布で，それぞれ水分度，肥料度，消毒度が10～30%上がる。

その他

４人まで遊べますが，１人で遊ぶ場合はあと三つの花壇をコンピュータが受け持ちます。コンピュータも人間と同じように，それぞれの株の状態は大家さんに尋ねなければわからず，わからないところはランダムに基づいて世話をするのですが，ただ金銭感覚にだけは鋭いところがあります。なお，２人以上で遊ぶ場合もキー入力の方法は１人用のときと同じなので，席を入れ替わるなど工夫をしてください……ね。

私，ほんとはもう（またはまだ）37歳ではないのですが，これからもずっとこの年齢のままでいこうと思います。ということでツグミさん，よろしく！

★参考にしたもの

・PC9801 BASIC リファレンスマニュアル

・過去のベーマガ

CHECKER FLAG

編：花を育てるとは面白いアイデアですね。

Dr.D：４人まで同時に遊べるのじゃが，１人とかで遊ぶとき，COMの動作まで見せられるのはやっていて時間がかかるゾ。

つぐ美：花壇にお花を育てるなんて久しぶりだわ。小学生のとき以来かしら。

影：えっ，つぐ美ちゃんが小学生のときなんて，いったい何十年前にさかのぼるんだ？

つぐ美：なに言ってるの！わたしはハタチよ。影さんそんな計算もできないの？

『ガーデナー NO1』のプログラム・リスト

```
10 CLS 3:SCREEN 3,0,0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR ,,,,0
20 DIM K(3,4,8),F(4,8),C(4,8),T(4,8),G(4,8),A(4,8)
30 DIM CP(4),CC(4),AC(4),TS(4),NO(4),Y(4),P(4),W$(22),T$(1)
40 DIM F%(547,10)
50 DEF FNA$(N)=AKCNV$(MID$(STR$(N),2,LEN(STR$(N))))
60 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WA=WA+1:WEND
70 COLOR=(3,6):ON STOP GOSUB 2200:STOP ON:KEY 14,"COLOR 4:EDIT ."+CHR$(13)
80 '---------------------------------------------データ読み込み，キャラ作成
90 FOR I=0 TO 22:READ W$(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 6-(I=1)*3
110 A=-(J¥2+(J>6)*2)*(J MOD 3=2 +(J>6)):T$(I)=T$(I)+CHR$(A*85):NEXT J,I
120 FOR L=0 TO 1:FOR I=0 TO 2+L*21:READ A$:B$=""
130 FOR M=0 TO 6+L*3:A=VAL("&H"+MID$(A$,M+1,1))
140 FOR N=3 TO 0 STEP -1:B$=B$+MID$(STR$((A-(A¥2^(N+1))*2^(N+1))¥2^N),2,1)
150 NEXT N,M
160 FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 26+L*9
170 A=VAL(MID$(B$,11*J+(-(K>11)-(K>23))*24*J+K*(-J*2+1)+1,1))*3+4
180 LINE(K*2+(-(K>11)-(K>23))*24+J*23+1,I*2+1)-STEP(1,1),A,BF:NEXT K,J
190 IF -(L=0)*(I=2) THEN FOR M=0 TO 1:GET@(M*48,1)-(M*48+48,6),F%(0,M*10):NEXT
200 NEXT I,L:FOR I=0 TO 3
210 ON -(I=0) GOTO 240:LINE(1,1)-(144,I*16),0,BF:ON I+1 GOTO 240,220,220,230
220 FOR K=0 TO 2:PUT@(K*48,27+(I=1)*16),F%(0,-(I=1)*10):NEXT:GOTO 240
230 IF I=3 THEN LINE(22,49)-(28,49),7:PUT@(1,43),F%(0,0)
240 PAINT (0,0),0,7:FOR J=0 TO 2+(I=3):V=48-(I*J=3)*4
250 GET@(J*48+1,1)-(V+J*48,V),F%(0,9-(I*3+J)-(I*J=3)*11):NEXT J,I
260 *OP'-------------------------------------------オープニング
270 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))+VAL(MID$(TIME$,7,2))
280 CLS 2:SCREEN 3,0,0,1:I=-1:J=1
290 COLOR 3:LOCATE 31,9:PRINT "ガーデナー  ＮＯ１";
300 COLOR 7:LOCATE 28,13:PRINT "プレイヤー人数  （０－４）";
310 IK$=INKEY$:IF IK$>"4" THEN BEEP:GOTO 310
320 ON -(CT>0) GOTO 350:J=-(J=0):I=I+(I<8)*(J=0)
330 PUT@(I*72+12,J*352),F%(0,INT(RND*3)+7),PSET
340 PAINT(I*72+35,J*352+3),INT(RND*3)+1,7
350 IF I*J=8 THEN CT=(CT+1)*-(CT<8):FOR T=0 TO WA*8:NEXT:ROLL,8
360 IF IK$<>"" THEN CT=0:MP=VAL(IK$):CLS 3 ELSE 310
370 '-------------------------------------------初期設定
380 T$=T$(0):FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2:FOR K=0 TO 2:FOR L=0 TO 2
390 ON -(I*J=1) GOTO 420:ON -(K*L<>1) GOTO 410
400 CT=I*2+J¥2+1:PN=CT:GOSUB *PN:LOCATE NX,NY:PRINT FNA$(CT);
410 LINE(J*200+K*53+40,I*192+L*53+16)-STEP(53,53),7,B
420 NEXT L,K,J,I:CT=0
430 COLOR 3:LOCATE 30,0:PRINT "大家さんの理想の花壇";
440 COLOR 4:FOR G=0 TO 4:FOR F=0 TO 8
450 F(G,F)=INT(RND*3)+1:C(G,F)=INT(RND*3)+1:G(G,F)=-(G=0)*100
460 FOR I=0 TO 2:K(I,G,F)=60:NEXT:T(G,F)=INT(RND*3)+1:A(G,F)=0:GOSUB *GR
470 NEXT F,G
480 '-------------------------------------------プレイヤー決定
490 FOR I=1 TO 4:IF I>MP THEN 550
500 COLOR 6:LOCATE 25,24:PRINT USING "PLAYER # の花壇を選んでください。";I;
510 GOSUB *IK:IK=IK-1:IF IK<1 OR IK>4 THEN BEEP:GOTO 510
520 FOR J=0 TO 3:CT=CT-(IK=P(J)):NEXT:IF CT=1 THEN CT=0:BEEP:GOTO 510
530 P(I)=IK:PN=IK:LOCATE 25,24:PRINT SPACE$(33);
540 GOSUB *PN:COLOR 7:LOCATE NX-7,NY:PRINT "PLA ";I  ;SPC(2);"持金";SPC(4);"0"
550 NEXT:V=0
560 FOR I=1 TO 4:FOR J=0 TO MP:CT=CT-(P(J)=I):NEXT
570 IF CT=1 THEN CT=0:V=V-1:GOTO 590 ELSE CP(I+V)=I:PN=I
580 GOSUB *PN:COLOR 4:LOCATE NX-7,NY:PRINT "COM ";I+V;SPC(2);"持金";SPC(4);"0"
590 NEXT
600 *MN'-------------------------------------------メイン
610 ON EN GOTO *EN:DC=DC+1:WT=INT(RND*5)¥2+1
620 COLOR 7:LOCATE 32,12:PRINT FNA$(DC)+"日目";SPC(3);
630 COLOR 7-WT+(WT=3)*2:PRINT W$(WT+13);SPC(3);
640 FOR G=1 TO 4
650 IK=0:TS(G)=0:PN=G:GOSUB *PN:COLOR@(NX-9,NY)-(NX+10,NY),2
660 LOCATE 31,14:FOR I=1 TO 4:V=I*-(P(I)=G OR CP(I)=G):IF V=0 THEN 680
670 COLOR 2-(CP(V)=G)*3:PRINT W$(21-(CP(V)=G));:PRINT FNA$(V);
680 NEXT:AC(G)=AC(G)+(AC(G)>0):IF AC(G)>0 THEN 760
690 FOR F=0 TO 8:ON -(G(G,F)=-1)-(G(G,F)=100) GOTO 730
700 AC=(K(2,G,F)<INT(RND*28)+1)*(INT(RND*(3*T(G,F)))=0):ON AC GOTO 720
710 GOTO 730
```

★うえ～ん！内定取り消されちゃったよ～!!でもバイト始めたんで，定期購読は続けられるので安心してます。(山形県鶴岡市・**匿名希望のY21歳**)……【**つぐ美**：まだ若いし，チャンスはたくさんあるからがんばって！**影**：うんうん，なんかつぐ美ちゃんが言うと説得力が…。】

```
720 AC(G)=3:T$=T$(1):K(2,G,F)=60:GOSUB *GR
730 NEXT F
740 ON -(AC(G)=0) GOTO 780 ELSE COLOR 2:ON -(AC(G)<3) GOTO 760
750 LOCATE 34,20:PRINT "病害虫発生！！";
760 LOCATE 26,22:PRINT "病害虫駆除のため  ";FNA$(AC(G));"日間休み";:GOTO 1040
770 '--------------------------------------------コマンド選択
780 FOR K=0 TO 3
790 COLOR 4:LOCATE 31,16:PRINT W$(17-(K>0));:IF K>0 THEN PRINT FNA$(K);"回目";
800 COLOR 7:LOCATE 33,20:PRINT "何を";W$(19-(K>0));:FOR I=0 TO 4
810 COLOR 5-I-(I=4)*5:LOCATE I*13,24:PRINT FNA$(I+1);": ";W$(I-(K>0)*5);:NEXT
820 COLOR 7:LOCATE 64,24:PRINT "SPACE KEY：パス";
830 GOSUB *IK:Q=IK-1:ON (Q>0)*(Q<6)-(Q=10) GOTO 840:BEEP:GOTO 830
840 GOSUB *SP:IF Q=10 THEN 1220
850 '--------------------------------------------大家さんの答え
860 ON -(K>0) GOTO 880:COLOR 7:LOCATE 8,25
870 PRINT USING"大家さん「@はざっと";W$(Q-1);:GOTO 890
880 LOCATE 31,18:PRINT "どの株の";W$(Q-1-(K>0)*5);"ですか";
890 COLOR 6-Q*-(Q<5):FOR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 2:IV=(I-1)+J*3
900 LOCATE I*4+30-(K=0)*(Q<5),J*2+20:ON (K=0)*(Q=5)-(K>0)*2 GOTO 930,940
910 IF G(G,IV)=-1 THEN PRINT SPC(1);W$(10);:GOTO 950
920 V=K(Q-1,G,IV):PRINT SPC(4-LEN(STR$(V)));V;:GOTO 950
930 PRINT W$(10+T(G,IV)*-(G(G,IV)>-1));:GOTO 950
940 COLOR 7:PRINT FNA$(I+(2-J)*3);
950 NEXT J,I
960 COLOR 7:IF K=0 THEN ON -(Q>3) GOTO 1030:PRINT " %";:GOTO 1030
970 LOCATE 55,24:PRINT "0 ：やめる";
980 GOSUB *IK:NB=IK-2:IF NB=-1 THEN 1050 ELSE IF NB=9 THEN BEEP:GOTO 980
990 NB=NB-(NB<3)*6+(NB>5)*6
1000 IF -(Q=5)*(G(G,NB)>-1) THEN BEEP:GOTO 980 ELSE KO=-(Q=5)
1010 GOSUB *SP:ON KO GOTO 1120:ON -(G(G,NB)>-1) GOTO 1070:BEEP:NB=-1
1020 LOCATE 22,24:PRINT "大家さん「え？  ここに何かおまっか？」";:GOTO 1040
1030 LOCATE 50,24:PRINT "ですわ。間違いおまへん」";
1040 COLOR 6:LOCATE 33,18:PRINT "HIT SPACE KEY";:WHILE IK<11:GOSUB *IK:WEND
1050 GOSUB *SP:ON -(AC(G)>0) GOTO 1240:ON -(K=0) GOTO 1220:GOTO 790
1060 '--------------------------------------------ガーデニング
1070 ON -(Q>3) GOTO 1090:CK=K(Q-1,G,NB):CV=INT(RND*11)+20
1080 K(Q-1,G,NB)=CK+CV+(CK+CV>100)*(CK+CV-100):GOTO 1220
1090 Y(G)=Y(G)+INT(G(G,NB)*1.48)-(G(G,NB)=100)*52:A(G,NB)=0
1100 G(G,NB)=-1:FOR I=0 TO 3:K(I,G,NB)=60+(I=3)*60:NEXT:T(G,NB)=INT(RND*3)+1
1110 F=NB:GOSUB *GR:GOSUB *YS:GOTO 1220
1120 COLOR 4:LOCATE 27,18:PRINT "色＝";SPC(5);"値段＝番号＊１００";
1130 CIRCLE(254,296),7,7,,,,F,C(0,NB)
1140 COLOR 7:FOR I=0 TO 2:LOCATE I*10+30,21:PRINT FNA$(I+1);
1150 PUT@(I*80+224,352),F%(0,(F(0,NB)+(I-1)*3)*-(I>0))
1160 IF I=2 THEN PAINT(407,371),C(0,NB),7
1170 NEXT
1180 GOSUB *IK:B=IK-1:IF (B<4)*(Y(G)>=B*100) THEN 1190 ELSE BEEP:GOTO 1180
1190 KO=0:GOSUB *SP:LINE(244,289)-(430,399),0,BF:IF B=0 THEN 880
1200 F(G,NB)=F(0,NB):C(G,NB)=C(0,NB):T(G,NB)=INT(RND*3)+1:G(G,NB)=(B-1)*34
1210 A(G,NB)=1:F=NB:FG=B-1:GOSUB *GR:Y(G)=Y(G)-B*100:GOSUB *YS
1220 NEXT K
1230 '--------------------------------------------株の変化
1240 FOR F=0 TO 8
1250 ON -(G(G,F)=-1)-(G(G,F)=100)*2 GOTO 1340,1330:ON AC(G) GOTO 1330,1340,1340
1260 V=K(0,G,F):V=V-(INT(RND*11)+(3-WT)+(WT=3)*11)
1270 K(0,G,F)=V*-(V>-1)+(V>100)*(V-100)
1280 V=K(2,G,F):V=V-(INT(RND*5+WT)):K(2,G,F)=V*-(V>-1)
1290 GV=INT(RND*5)+((K(0,G,F)*K(1,G,F))¥1000)+(3-WT)+T(G,F):GV=GV*-(GV>-1)
1300 G(G,F)=G(G,F)+GV+(G(G,F)+GV>100)*(G(G,F)+GV-100):K(3,G,F)=INT(G(G,F)*1.48)
1310 IF G(G,F)=100 THEN FOR I=0 TO 3:K(I,G,F)=100-(I=3)*100:NEXT:GOTO 1330
1320 V=K(1,G,F):V=V-(INT(RND*3)+GV+(GV>0)):K(1,G,F)=V*-(V>-1)
1330 GOSUB *GR
1340 V=G(G,F):TS(G)=TS(G)+(-(V=100)*9-(V>67))*(F(G,F)=F(0,F))*(C(G,F)=C(0,F))
1350 NEXT F:IF TS(G)<90 THEN 1380 ELSE EN=1
1360 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO WA:BEEP 1:NEXT:FOR K=0 TO WA¥10:BEEP 0:NEXT K,I
1370 PN=G:GOSUB *PN:COLOR 6:LOCATE NX+3,NY:PRINT "完成！！";:GOTO 1390
1380 FOR I=0 TO 3:CT=CT-(P(I)=G):NEXT:COLOR@(NX-9,NY)-(NX+10,NY),4+CT*3:CT=0
1390 NEXT G:GOTO *MN
1400 *EN'--------------------------------------------ゲーム終了
1410 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:NO(I)=NO(I)-(TS(I)<TS(J)):NEXT J,I:COLOR 2
1420 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:FOR K=1 TO 4:IF P(K)<>J AND CP(K)<>J THEN 1460
1430 IF NO(J)+1<>I THEN 1460 ELSE CT=CT+2
1440 ON -(I>1) GOTO 1450:W$=W$(21-(CP(K)=J)):WN=K:DR=-(CT=4)
1450 LOCATE 29,14+CT:PRINT FNA$(I);SPC(2);W$(21-(CP(K)=J));FNA$(K);
1460 NEXT K,J,I:CT=0
1470 COLOR 5:LOCATE 5-(DR=1)*9,24:PRINT "大家さん";:ON -(DR=0) GOTO 1490
1480 PRINT "「まあ、これは勝負なしということで・・・」";:GOTO 1500
1490 PRINT "「ようやった！！  ";W$;FNA$(WN);" がガーデナーNO1や！！」";
1500 COLOR 6:LOCATE 27,14:PRINT "ＨＩＴ  ＳＰＡＣＥ  ＫＥＹ";
1510 IK=0:WHILE IK<11:GOSUB *IK:WEND:WHILE IK$<>"":IK$=INKEY$:WEND
1520 FOR I=1 TO 4:CP(I)=0:P(I)=0:Y(I)=0:AC(I)=0:NO(I)=0
1530 FOR J=0 TO 8:A(I,J)=0:NEXT J,I:EN=0:DC=0
1540 CLS 3:GOTO *OP
1550 *GR'--------------------------------------------描画，入力，その他のサブ
1560 GV=G(G,F):FS=F(G,F)*-(GV>33)-((GV>67)+(GV=100))*3:IF GV=-1 THEN FS=10
1570 G1=(-(G MOD 2=0)*2+(G=0))*200+(F MOD 3)*53+43+(FS=10)*2
1580 G2=-(G>2)*192+(F¥3)*53+21+(FS=10)*4
1590 PUT@(G1,G2),F%(0,FS),PSET
1600 ON -(FS=10) GOTO 1620:PAINT(G1+ 1,G2- 2),T$,7
1610 ON -(FS< 4) GOTO 1620:PAINT(G1+23,G2+18),C(G,F),7
1620 T$=T$(0):RETURN
1630 *IK
1640 FOR L=1 TO 4:CT=CT-(CP(L)=G):NEXT:IF CT=1 THEN CT=0:GOSUB *CP:RETURN
1650 FOR L=0 TO WA¥80:CT=CT-(INP(&HE0)=255)*(INP(&HE1)=255)*(INP(&HE9)=255)
1660 NEXT:IF CT<WA¥80 THEN CT=0:GOTO 1650 ELSE CT=0:IF NL*IK=11 THEN 1710
1670 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I9=INP(&HE9)
1680 IF I9=191 THEN IK=11:GOTO 1710 ELSE IF I0<255 THEN IK=I0 ELSE IK=I1
1690 IK=INSTR("254253251247239223191127",MID$(STR$(IK),2)):IK=IK-(IK¥3)*2
1700 IF IK=0 THEN 1670 ELSE IK=IK-(I1<255)*8
1710 RETURN
1720 *PN:NX=((PN-1) MOD 2)*50+14:NY=-(PN>2)*12:PN=0:RETURN
1730 *SP:FOR I=18 TO 24:LOCATE 0,I:PRINT SPACE$(79-KO*24);:NEXT:RETURN
1740 *YS:PN=G:GOSUB *PN:LOCATE NX+6,NY:PRINT SPC(5-LEN(STR$(Y(G))));Y(G):RETURN
1750 *CP'--------------------------------------------コンピュータの思考
1760 IF AC(G)>0 OR CP=1 THEN IK=11:ON CP+1 GOTO 2060,2040
1770 IF -(CP=0)*(DC=1) THEN IK=6:GOTO 2040
1780 FOR I=0 TO 8
1790 IF A(G,I)=0 THEN A(G,I)=-(G(G,I)>67)*(F(G,I)=F(0,I))*(C(G,I)=C(0,I))
1800 N1=N1-(G(G,I)=-1):N2=N2-(A(G,I)=1):NEXT:RA=(N1+N2=9)*(N1>0)
1810 IF KN=1 THEN KN=0:IK=2+(Y(G)¥100-1)*-(N1=1):GOTO 2040
1820 RV=INT(RND*8):ON -(K=0) GOTO 1870:ON -(Y(G)<100) GOTO 1870
1830 FOR I=RV TO RV+8:IV=I+(I>8)*9          '-------購入の可否
1840 IF G(G,IV)=-1 THEN CT=CT+1:IF CP MOD 2=0 THEN IK=6 ELSE KN=1:I=RV+8
1850 NEXT
1860 IF CT>0 THEN CT=0:ON CP MOD 2+1 GOTO 2040,2030
1870 FOR I=RV TO RV+8:IV=I+(I>8)*9          '-------売却の可否
1880 IF G(G,IV)<INT(RND*9)-4+52 THEN 1930
1890 ON (F(G,IV)=F(0,IV))*(C(G,IV)=C(0,IV))-RA GOTO 1930
1900 IF G(G,IV)>67 THEN 1920
1910 IF -(T(G,IV)<(2+RA*2)) THEN 1920 ELSE 1930
1920 IF Y(G)+K(3,G,IV)>=N1*100+RA*(100-(YS(G)>53)*100) THEN CT=CT+1:I=RV+8
1930 NEXT:ON -(CT=0) GOTO 1960
1940 CT=0:IF CP MOD 2=0 THEN IK=5:GOTO 2040 ELSE 2030
1950 '--------------------------------------------潅水，施肥，薬散布の決定
1960 ON KF GOTO 1970:IK=(CC(G)-(WT-CC(G)=3)*2)+2:ON CP MOD 2+1 GOTO 2040,1990
1970 IF CP MOD 2=0 THEN IK=4:GOTO 2040
1980 IV=INT(RND*9):IF G(G,IV)=-1 THEN 1980 ELSE 2030
1990 MI=100:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 2:CV=K(Q-1,G,I)
2000 IF Q<3 THEN CV=CV-(2-G(G,I)¥34)*20
2010 IF G(G,I)=-1 OR G(G,I)=100 THEN 2020 ELSE IF MI>CV THEN MI=CV:IV=I
2020 NEXT J,I
2030 IK=IV+2-(IV<3)*6+(IV>5)*6
2040 CP=(CP+1-KN):CP=CP*-(CP<8):IF -(CP=1)*(IK>4) THEN KF=1
2050 IF CP=0 THEN CC(G)=(CC(G)-(KF=0))*-(CC(G)<2):KF=0
2060 N1=0:N2=0:FOR T=0 TO WA*30:NEXT
2070 RETURN
2080 '--------------------------------------------データ
2090 DATA "水分度","肥料度","消毒度"," 売値 "," 強さ "
2100 DATA " 潅水 "," 施肥 ","薬散布"," 売却 "," 購入 "
2110 DATA " ／ "," 弱 "," 並 "," 強 ","晴れ","曇り"," 雨 "
2120 DATA "大家さんの見まわり  ","ガーデニング  ","尋ねますか","行いますか"
2130 DATA " ＰＬＡＹＥＲ ","ＣＯＭＰＵＴＥＲ"
2140 '
2150 DATA 001001,002006,002008
2160 DATA 003001009,04C00601A,0B1008016,0A3009024,2A000C024,114011024
2170 DATA 243014020,3C1112020,058109210,0AC114610,3A2311508,46030A907
2180 DATA 211328882,2092A5482,1862B4502,07A2B3302,7021B2182,8CE16A162
2190 DATA 832116112,C0A08A10A,206046086,182042082,060030070,01F00F01F
2200 COLOR:COLOR 4:END
```

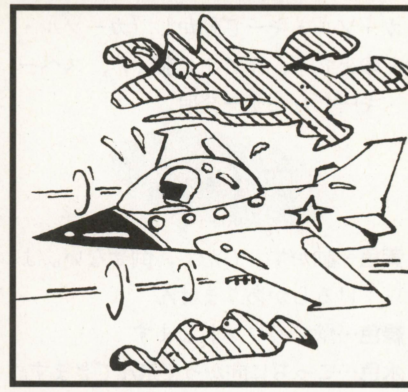

★★(○。○)ジャイアンにやられた後の，のび太。(富山県高岡市・RRR12歳)……【**編**：う～ん，そう言われると見えないこともナイ…ですかね。**影**：映画見たかったぞー**!** **つぐ美**：あ・あのね，ハガキはボールペンとかで書いてね，鉛筆書きだと消えちゃうよ**!**】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

疑似3D空間を進んで行け！

ういんとん

米里　吉雄(15歳)



内　容

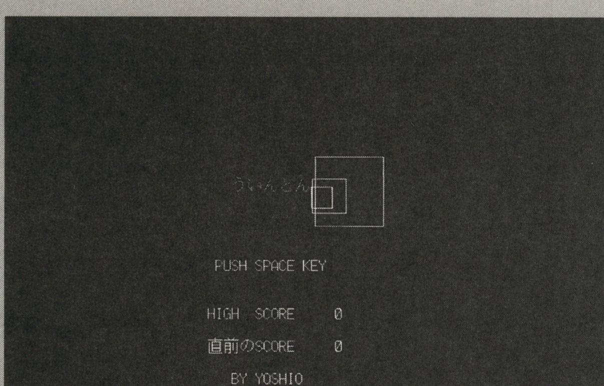
超巨大化したウイルスが増殖しているトンネルに侵入する，という3Dなシューティングです。

トンネルを突きやぶりながら飛行しているタイトル画面で，スペース・キーを押すと始まります。

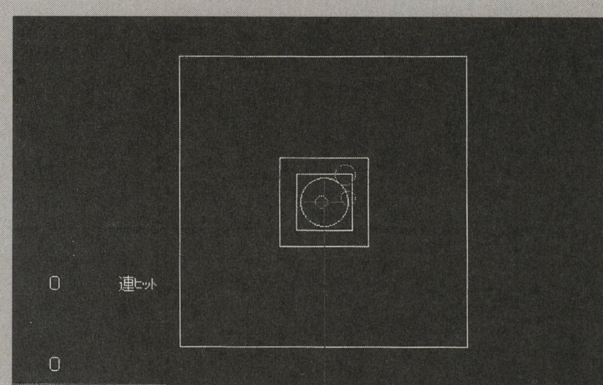
ウイルスにぶつかるとダメージをうけ，レーザーで倒すと連続ヒット数が上がり，それが高いほどスコアも高く上がります。しかし，黄色以外のウイルスを逃してしまうと，連続ヒット数が0になります。

《第1表》主な変数表

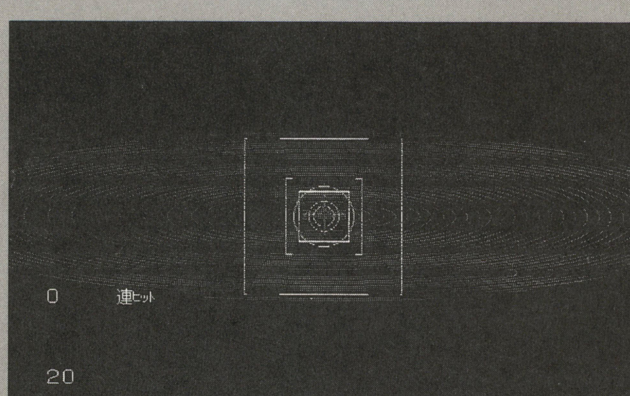
X,Y	自分の座標
HP	残りHP
TKX( ),TKY( ),TKZ( )	ウイルスの座標
TKM( )	ウイルスの種類兼存在フラグ
TKS( )	ウイルスのZ軸の移動速度
TKR( )	ウイルスの大きさ
KABE( )	壁を描くときの壁のZ座標
ASCO	スコア
AHSCO	ハイスコア
CO	連続ヒット数



▲《写真1》タイトル写真のトンネルも動いています



▲《写真2》奥から現れるウイルスをレーザーで倒すのだ



▶《写真3》ライフがなくなるとゲーム・オーバー

★時間がほしい。チャットなんかをする時間と，HP更新作業時間と，ゲームで遊ぶ時間と，睡眠時間と…。削れるのは睡眠時間すか？…でもそのうちぶっ倒れそう。(長崎県下県郡・たこ焼21歳)……【Dr.D：あまり無理はしないほうが…。編：昼間，仕事場とかで大丈夫ですか？】

操作方法

カーソル・キーで動かし（カーソル・キーの上で下，下で上に動く），スペース・キーでレーザー発射。

ウイルス

黄色…動かず，でかく，倒せない。よけるしかありません

緑色…壁でバウンドします

水色…こっちに向かって飛んできます。

最後に

合格発表を見に行った後，数か月ぶりにマシンの封印を解き放ちました。486の16MHzで快適です。ちなみに，私のスコアは38600ぐらいです。



by 村上雅英

評…BM読者に多いと思います

CHECKER FLAG

編：けっこうありがちなゲームですけど，やりこめますね。

Dr.D：それは動作が古い機種でも比較的速いからじゃないかの？　シューティング・ゲームなんかは，動作速度によってけっこう印象が変わるからのぉ。まあ，動作速度は，使う機種に依存するところがあるから面倒じゃが。

つぐ美：画面がうまく作ってあるのに，レーザーの表示がチョットお粗末だわね。もう一工夫してみたらどうかしら？

『ういんとん』のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:SCREEN 3,0,0,1
20 DEFINT B-Z:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,2:WIDTH 80,25
30 DIM TKX(4),TKY(4),TKZ(4),TKM(4),TKS(4),TKR(4),KABE(2):AHSCO=0:MTSH=7:TSH=7
40 GOSUB *TAITOL:GOSUB *MAIN:IF ASCO>AHSCO THEN AHSCO=ASCO
50 SCREEN ,,0,1:FOR I=1 TO 50:CIRCLE(319,199),I*12,2,,,.2:NEXT
60 GOTO 40
70 *MAIN
80  SCREEN ,,1-P,P*32+1:P=1-P
90  CLS 2:GOSUB *KAKU:IF HP<1 THEN RETURN
100  X=X-(((INP(&HE8) AND 4)=0)-((INP(&HEA) AND 4)=0))*20
110  Y=Y-(((INP(&HE8) AND 2)=0)-((INP(&HEA) AND 2)=0))*20
120  IF X>509 THEN X=509
130  IF X<129 THEN X=129
140  IF Y>389 THEN Y=389
150  IF Y<9 THEN Y=9
160  IF (INP(&HE9) AND 64)=0 AND HA=0 THEN GOSUB *HASYA
170  FOR I=0 TO 4:IF TKM(I)<>0 THEN GOSUB *TEKIUGO
180  NEXT
190  IF TSH<1 THEN GOSUB *TEDEL ELSE TSH=TSH-1
200 GOTO 70
210 *TAITOL:CLS 3
220  RA=100*VAL(RIGHT$(TIME$,2)):FOR I=0 TO 2:KABE(I)=1+50*I:NEXT
230  COLOR 5:LOCATE 30,12:PRINT "ういんとん"
240  COLOR 7:LOCATE 28,17:PRINT "PUSH SPACE KEY"
250  LOCATE 27,20:PRINT "HIGH  SCORE",AHSCO
260  LOCATE 27,22:PRINT "直前のSCORE",ASCO
270  LOCATE 30,24:PRINT "BY YOSHIO"
280  X=-200:Y=249:TAIT=1:XX=15:X=X+XX:Z=8
290  X=X+XX:IF X>940 OR X<-420 THEN XX=-XX
300  CLS 2:GOSUB 380:SCREEN ,,1-P,P*32+1:P=1-P
310  RA=RA+1:IF RA>32500 THEN RA=-32500
320  IF (INP(&HE9) AND 64)<>0 THEN 290
330  X=320:Y=200:HP=5:ASCO=0:HA=0:CO=0:TAIT=0:Z=18
340  CLS 3:FOR I=0 TO 4:TKM(I)=0:NEXT:RANDOMIZE RA
350 RETURN
360 *KAKU
370  LINE(0,379)-(HP*40,399),2,BF:LOCATE 3,22:PRINT AKCNV$(STR$(ASCO))
380  FOR I=0 TO 2:LINE((119-X)/(KABE(I)/Z)+319,(0-Y)/(KABE(I)/Z)+199)-((519-X)/(
KABE(I)/Z)+319,(399-Y)/(KABE(I)/Z)+199),7,B
390   KABE(I)=KABE(I)-7:IF KABE(I)<1 THEN KABE(I)=151
400  NEXT:IF TAIT=1 THEN RETURN
410  FOR I=0 TO 4:IF TKM(I)=0 THEN 430
420   CIRCLE((TKX(I)-X)/(TKZ(I)/Z)+319,(TKY(I)-Y)/(TKZ(I)/Z)+199),TKR(I)/(TKZ(I)
/Z),TKM(I)+3
430  NEXT
440  LOCATE 3,17:PRINT AKCNV$(STR$(CO)),"連ヒット"
450  IF HA=<2 THEN 470
460  LINE(319,199)-(319,399),2
470  HA=HA-1:IF HA<0 THEN HA=0
480  LINE(299,199)-(339,199),3:LINE(319,179)-(319,219),3
490 RETURN
500 *HASYA
510  HA=4
520  FOR I=0 TO 4:IF TKM(I)=0 OR TKM(I)=3 THEN 540
530   IF ABS(X-TKX(I))<TKR(I) AND ABS(Y-TKY(I))<TKR(I) THEN TKM(I)=0:CO=CO+1:ASC
O=ASCO+10*CO:BEEP
540  NEXT
550 RETURN
560 *TEKIUGO
570  ON TKM(I) GOSUB 630,590,670
580 RETURN
590   GOSUB *ATAHAN
600   IF X>TKX(I) THEN TKX(I)=TKX(I)+10 ELSE TKX(I)=TKX(I)-10
610   IF Y>TKY(I) THEN TKY(I)=TKY(I)+10 ELSE TKY(I)=TKY(I)-10
620   GOTO 680
630   GOSUB *ATAHAN
640   IF TKX(I)-TKR(I)<119 OR TKX(I)+TKR(I)>519 THEN IDX(I)=-IDX(I)
650   IF TKY(I)-TKR(I)<0 OR TKY(I)+TKR(I)>399 THEN IDY(I)=-IDY(I)
660   TKX(I)=TKX(I)+IDX(I):TKY(I)=TKY(I)+IDY(I):GOTO 680
670   GOSUB *ATAHAN:GOTO 680
680   TKZ(I)=TKZ(I)-TKS(I)
690   IF TKZ(I)<1 THEN F=TKM(I):TKM(I)=0:IF F<>3 THEN CO=0
700  RETURN
710 *ATAHAN
720  IF ABS(TKX(I)-X)=<TKR(I) AND ABS(TKY(I)-Y)=<TKR(I) AND TKZ(I)<11 THEN TKM(I
)=0:HP=HP-1:BEEP
730 RETURN
740 *TEDEL
750  W=-1:FOR I=0 TO 4:IF TKM(I)=0 THEN W=I
760  NEXT:IF W=-1 THEN 820
770  TKM(W)=INT(RND*3+1)
780  TKX(W)=RND*300+160:TKY(W)=RND*300+50:IDX(W)=RND*8+4:IDY(W)=RND*8+4
790  TKR(W)=40:TKZ(W)=150
800  IF TKM(W)=3 THEN TKX(W)=X:TKY(W)=Y:TKR(W)=80
810  TKS(W)=TKM(W)*2:TSH=MTSH
820 RETURN
```


★最近，非常にベーマガの厚みを測りたくなります。許可をください，影様。（埼玉県大宮市・**スケール19歳**）……【**影**：そんなことをしても何の役にも立たない（確信）ので，却下。がまんするように。誘惑に負けそうになったら，猫の髭の長さを測りなさい。】

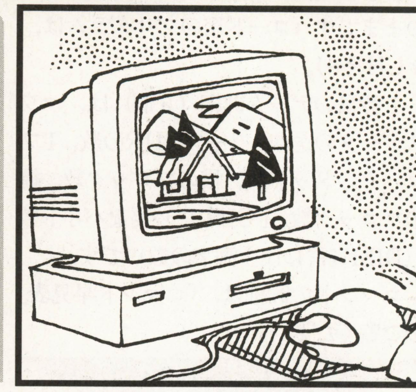
PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

マウス対応の多機能エディタ

CHR_EDITER

(キャラクター エディタ)

J_T(18歳)



制作企画までの過程

「やってられるか〜‼」芸術の成績に万年あひるを飼っている私，J_Tは，ついにCHR作成における東大受験並の辛さに爆発したのだった。合掌……。

内容

ゲームに使用するCHRのエディタです。ついで，マウスCHRも。

使用上の注意

要マウスです。RUNすると入力指示がでますので，それに従ってください。

作成中のメッセージは，左上に表示します。

STOPキーを押すと，強制終了を行います。終了チェックは行います。

性能の良いマウスですと，1クリックが2クリックにチェックされることもあるので注意してください。

CHRデータをプログラムに組み込むときは，拡張子「.CHD」のファイルにデータが作られているので，MARGEして

《第1表》変数表

・グラフィク関係

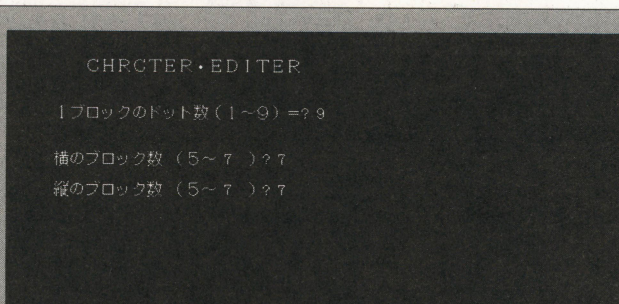
BAK%	グラフィクのストック・リターン用
SAV%	グラフィクのセーブ時用
MOU%	マウスカーソルのストック・リターン用

・文字変数関係

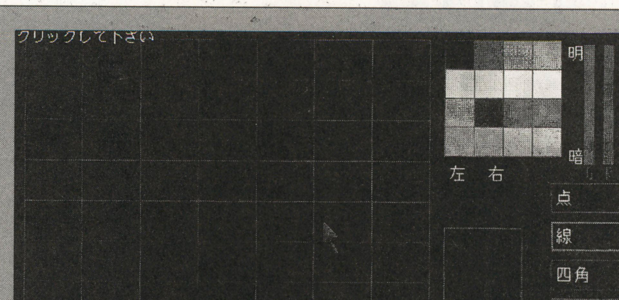
MS$	メッセージ用
ME$	コマンドメニュー用

・その他主要変数

X，Y	主にマウスカーソルの位置
W	CHRの変数格納に必要なバイト数
DO	CHRの1ブロックのドット数(CHRのセーブとロードの最重要変数)
YO，TA	CHRの横縦の大きさ
DX，DY	CHR作成画面の1ブロックのドット数
CHX，CHY	CHRセーブ時のCHRの位置
CO$()	カラーコード・データ
CC()	マウスの左右ボタンのカラーパレット番号
MENU	コマンド番号
SUB	0＝メイン　1＝塗装　2＝補助機能　3＝ファイル　4＝マウス用メニュー
BAK	リターン用
MOU	マウスカーソル・エディタの是非
BO	「四角」コマンドの是非
SE	「線」コマンドの是非
MO()	マウスクリックの是非



▲《写真1》はじめに作る絵の大きさを決めよう



▲《写真2》右のコマンドもマウスで選択できる

★ハガキの縁を蛍光ペンで塗ると掲載率が上がるって本当ですか？(東京都町田市・ぴんくまっぴー26歳)……【影：なんていうかマブシイんだよ，こーいうの。どっちかって言うと，目をそむけたくなるので逆に下がるんじゃ？…文章自体を蛍光で書いてるのは即却下。黒が一番！】

ください。ただ，1行目のデータは諸設定用，2行目はカラー・パレット・データです。CHRのデータは，圧縮なしのそのままです（ロード用のプログラムは，＊CHR〜）。

1行目のデータ詳細（6個）は，マウスデータの是非，セーブCHRの数，1ブロックのドット数，横のブロック数，縦のブロック数，1CHRに必要なバイト数（DIM宣言に使う添字の数）です。

コマンドの詳細は，「コマンド早見表」をご覧ください。

操作の仕方

マウスです。コマンド実行においては，左クリックが「実行，決定」で，右クリックが「キャンセル，ストックページ切替」とおおかたなっています。また，コマンドを実行するには，メニュー選択後，CHR作成画面で左クリックしてください。ミス防止のためそのように設定してあります。

CHR作成画面においては，左右クリックの色を変えることができます。

入力方法

オール・ベーシックですので，そのまま打ち込んでください。結構複雑なので十分注意して入力をしてください。

「マウス」処理がDISK版と違うので，DISK・BASICではできません。

「長い！」とお考えの方々もいると思いますので，以下の機能は削っても支障ありません。

・「塗装」機能・「マウス」機能（すべて）・「補助」機能

・「線」コマンド・「四角」コマンド（四角塗装も）

《第2表》コマンド早見表

```
・指定コマンド──（メイン）──点（ほぼ全コマンド併用）
               │            ├線
               │            └四角 ─┐
               │                    ├（併用）
               ├塗　装──────全部 ─┤
               │            ├四角 ─┘
               │            ├色指定
               │            └リターン ─┐
               │                          ├（同じコマンド）
               ├補助機能────反転 ─────────────────┐
               │            ├回転（縦横のブロック数が同じ時のみ）┴（併用）
               │            ├COPY
               │            └リターン ─┘
               │                   （併用）
               └ファイル────新規作成 ┐
                            ├M_C ────┼MC新規（マウスカーソル・エディタ）
                            ├ロード  ├画面変更（マウスの色変更）
                            ├セーブ  ├MC変更（マウスカーソルの形変更）
                            └終　了  └M_終了（マウスエディタの終了）
                 併用しているコマンド以外は，単体で削除しても大丈夫！

・常用コマンド──色指定（カラーパレット）
               ├色彩変更（GRB変更）
               ├ストック（CHAストック，ストックページ切替）
               ├BK（コマンド実行直前のCHRを保存，リターンで使用）
               └STOPキー（強制終了）

・ク リ ッ ク──右 ──キャンセル，CHRセーブ実行，☆ストックページ切替
               └左 ──座標指定，決定
```

改　造

より多くの機能を追加する。

コメント

創刊200号おめでとうございます。マイコンBASICの読者となって早や6年。マイコンの技術は，ほとんどここから習ったもので，正に「マイコンの教本」そのものだと思っています。これからも頑張って，300号，400号…と続けてください。

さて今回は，「実用」プログラムです。ゲームを作るうえで，CHR作成の辛さは涙もの。過去のプログラムも参考にさせてもらい組み立てました。これで，少しでもCHR作成の手助けとなれば幸いです。

追　記

「CHRCTER_EDITER」を使用すると，拡張子「.CHR」と「.CHD」（マウスの場合は「.MCD」）の二つのファイルが作られます。「.CHR」のファイルは，CHRの「メモリセーブ」，「.CHD」（もしくは「.MCD」）のファイルは，CHRの「数値変換データ」です。「.CHR」をロードすれば，ゲーム冒頭で十数秒かかるCHR作成も一瞬で済み，オトクです。また，自作したCHRでプログラムを組み，投稿するときには，「.CHD」のファイルが使えます。「.CHD」のデータは圧縮はしていないので，一つの数値データが1ドットとなります。好きなように圧縮してください。

★重要参考資料とスペシャルサンクス

- ベーマガ1998年8月号「マウスカーソルメイカー」村尾卓哉さん
- ベーマガ1998年9月号「VRAVE SWORD」田中雅之さん
- リファレンスマニュアル等々
- 情研部員_Tくん一ミス・チェックありがとう!!



by 鶏小屋

評…寝坊した…(影)



by ZAXたに

評…これぐらいなら大丈夫♡(つぐ美)

CHECKER FLAG

影：おおっ！これはなかなかの力作だなぁ。

編：コマンドの選択がマウスでできるのがいいですね。機能もキャラクタ・エディタとして必要なものはほとんどありますし。

Dr.D：キャラクタ・エディタはこれまでも何回か紹介しているので，採用するとなるとこれくらいのレベルの作品がほしいものじゃ。まあその分リストも長くなってしまうが……。

★ビジュアルで覚える…ってことは，そのパソコン，ビジュアル系？ジュビジュブジュベビャンドゥージョボボォン（仏語）？（愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ26歳**）……【**編**：あいかわらず，文末が意味不明なんですが…仏語なんですか？**影**：プラモカラーでケースに化粧を！】

『CHR_EDITER』のプログラム・リスト

```
1000 '///////////////////////////////////////////////////////////////////
1010 '     *******  C H R C T E R・E D I T E R   V o l . 0 2   *******
1020 '///////////////////////////////////////////////////////////////////
1030 '-------------------------------------------------------------------
1040 COLOR ,,,,2:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,0:CLS 3 :GOSUB *SYO
1050 '-------------------------------------------------------------------
1060 *MAIN :'メインルーチンだよ
1070  GOSUB *COL
1080   IF X>445 AND X<565 AND Y>10  AND Y<130 THEN GOSUB *PAL :'パレット変更
1090   IF X>588 AND X<639 AND Y>14  AND Y<139 THEN GOSUB *GRF :'明暗変更
1100   IF X>9   AND X<530 AND Y>320 AND Y<391 THEN GOSUB *SG  :'CHRストック
1110   IF X<10 OR X>YO*DX+8 OR Y<10 OR Y>TA*DY+8 THEN 1180
1120   ON SUB GOTO 1140,1150,1160,1170
1130    ON MENU+1 GOSUB *TEN,*SEN,*BOX              :GOTO 1180 :'メイン
1140    ON MENU+1 GOSUB *MEN,*ZEN,*SIK,*IRO,*RET    :GOTO 1180 :' サブー塗装
1150    ON MENU+1 GOSUB *MEN,*HAN,*KAI,*COP,*RET    :GOTO 1180 :' サブー補助
1160    ON MENU+1 GOSUB *MEN,*SNK,*MUS,*LOD,*SAV,*OWA :GOTO 1180 :' サブー FILE
1170    ON MENU+1 GOSUB *MEN,*SNK,*MCA,*MGA,*MOW               :' サブー MOUSE
1180   IF X>555 AND X<631 AND Y>157 AND Y<389 THEN GOSUB *MEN
1190 MOUSE 1,,,1 :GOTO *MAIN
1200 '-------------------------------------------------------------------
1210 *COL :'マウスのクリックチェックだよ
1220   MO(2)=3:MO(0)=MOUSE(2,1) :MO(1)=MOUSE(2,2) :MO(2)=-(MO(0)=1)-(MO(1)=1)*2
1230   IF MO(0)=1 OR MO(1)=1 THEN X=MOUSE(0) :Y=MOUSE(1) :RETURN ELSE *COL
1240 '-------------------------------------------------------------------
1250 *PAL :'カラーパレット変更だよ
1260  FOR I=0 TO 2 :LINE(I*20+589,15)-STEP(10,123),1,BF,1 :NEXT
1270  BX=INT((X-445)/30) :BY=INT((Y-10)/30) :GX=BX :GY=BY :CC(MO(2)-1)=BX+BY*4
1280  CC$(MO(2)-1)=CO$(BX,BY):LINE(MO(2)*40+410,160)-STEP(30,30),CC(MO(2)-1),BF
1290  FOR I=0 TO 2 :A=VAL("&H"+MID$(CO$(BX,BY),I+1,1))
1300   LINE(I*20+591,136)-STEP(5,-A*8),7,BF :NEXT :GOSUB 1790 :GOTO *BK
1310 '-------------------------------------------------------------------
1320 *GRF :'色彩変更だよ(おすすめ機能だよ!!)
1330  BX=(X-589)¥20 :BY=(138-Y)¥8 :MOUSE 1,,,0
1340  LINE(BX*20+591,15)-STEP(7,123),1,BF
1350  LINE(BX*20+591,136)-STEP(5,-BY*8),7,BF :C$="" :FOR I=1 TO 3
1360    IF I=BX+1 THEN C$=C$+MID$(HEX$(BY),1,1) :GOTO 1380
1370   C$=C$+MID$(CC$(MO(2)-1),I,1)
1380  NEXT :COLOR=(CC(MO(2)-1),VAL("&H"+C$)) :CC$(MO(2)-1)=C$ :CO$(GX,GY)=C$
1390 RETURN
1400 '-------------------------------------------------------------------
1410 *MEN :'メニューのクリック判定だよ
1420  MOUSE 1,,,0 :LINE(556,MENU*40+159)-STEP(78,28),0,B :MENU=INT((Y-158)/40)
1430  LINE(556,MENU*40+159)-STEP(78,28),2,B
1440   IF SE=1 OR BO=1 THEN BX=LX(0) :BY=LY(0) :C=0 :GOSUB 1530 :SE=0 :BO=0
1450   IF SUB>0 AND SUB<5 AND MENU=0 THEN SUB=0 :GOSUB *SUB :GOTO 1480
1460   IF SUB=0 AND MENU>2 THEN SUB=MENU-2 :GOSUB *SUB :GOTO 1480
1470   IF SUB=3 AND MENU=2 THEN SUB=4 :GOSUB *SUB
1480  GOSUB 1790 :IF SUB<>1 AND SUB<>2 AND MENU<>2 THEN *BK
1490 MOUSE 1,,,1 :RETURN
1500 '-------------------------------------------------------------------
1510 *TEN :'点だよ
1520  BX=FND :BY=FNE :C=CC(MO(2)-1) :MOUSE 1,,,0
1530  LINE(BX*DX+11,BY*DY+11)-STEP(DX-2,DY-2),C,BF
1540  LINE(BX*DO+450,BY*DO+210)-STEP(DO-1,DO-1),C,BF :RETURN
1550 '-------------------------------------------------------------------
1560 *SEN :'線だよ
1570   IF SE=0 THEN LX(0)=FND :LY(0)=FNE :SE=1 :GOSUB *CHE :RETURN
1580  LX(1)=FND:LY(1)=FNE:IF LX(0)>LX(1) THEN SWAP LX(0),LX(1):SWAP LY(0),LY(1)
1590  CX=LX(1)-LX(0)+1 :CY=LY(1)-LY(0) :E=0 :IF CY+(CY<0)-(CY>0)=0 THEN E=10
1600  D=ABS(CX/(CY+(CY<0)-(CY>0)+E)) :E=(CY-(CY>0))/CX  :EE=ABS(E) :DD=ABS(D)
1610   E=-(EE>1)*(1+2*(E<0))-(EE<=1)*E :D=-(DD>1)*(1+2*(D<0))-(DD<=1)*D
1620  SE=0 :BX=LX(0) :BY=LY(0) :EX=BX :EY=BY :C=CC(MO(2)-1) :MOUSE 1,,,0
1630  WHILE ABS(BX)<ABS(LX(1)) OR ABS(BY)<>ABS(LY(1)) :GOSUB 1530
1640   EX=EX+D :EY=EY+E :BX=INT(EX) :BY=INT(EY) :WEND :GOSUB 1530 :GOTO 1790
1650 '-------------------------------------------------------------------
1660 *BOX :'四角だよ
1670   IF BO=0 THEN LX(0)=FND :LY(0)=FNE :BO=1 :GOSUB *CHE :RETURN
1680  LX(1)=FND:LY(1)=FNE:IF LX(0)>LX(1) THEN SWAP LX(0),LX(1):SWAP LY(0),LY(1)
1690  CX=LX(1)-LX(0) :CY=LY(1)-LY(0) :BX=LX(0) :BY=LY(0)
1700   MOUSE 1,,,0 :C=CC(MO(2)-1) :B=CY :A=0 :IF CY<0 THEN A=CY :CY=0
1710    ON SIK GOTO 1810 :BO=0
1720  FOR I=0 TO CX:FOR L=0 TO 1:BX=LX(0)+I :BY=LY(0)+L*B  :GOSUB 1530:NEXT L,I
1730  FOR I=A TO CY:FOR L=0 TO 1:BY=LY(0)+I :BX=LX(0)+L*CX :GOSUB 1530:NEXT L,I
1740 GOTO 1790
```

```
1750 '-------------------------------------------------------------------
1760 *CHE :'マウスのチェックだよ
1770  X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1) :SX=FND:SY=FNE :MOUSE 1,,,0
1780  LINE(SX*DX+12,SY*DY+12)-STEP(DX-4,DY-4),CC(MO(2)-1),BF,0
1790  MOUSE 1,,,1 :ON -(MOUSE(2,1)=0 AND MOUSE(2,2)=0) GOTO 1790
1800            ON -(MOUSE(2,1)=1 OR MOUSE(2,2)=1) GOTO 1800
1810 RETURN
1820 '-------------------------------------------------------------------
1830 *SG :'CHRのストックだよ
1840  MOUSE 1,,,0:XA=YO*DO :YA=TA*DO :ON -(MO(1)=0 OR MOU=1) GOTO 1880
1850  SG=1-SG :FOR I=0 TO 6 :GET(I*75+10,320)-STEP(XA,YA),BAK%(0,I+(1-SG)*7)
1860  PUT(I*75+10,320),BAK%(0,I+SG*7),PSET :NEXT
1870  PUT(0,340),KANJI(VAL("&H003"+MID$("12",SG+1,1))),PSET,4,0 :GOTO 1800
1880  X=(X-10)¥75 :XX=X*75+10 :Y=320 :ON MOU GOTO 1940
1890  GET(450,210)-STEP(XA,YA),BAK%(0,X+SG*7)
1900  GET(XX,Y)-STEP(XA,YA),BAK%(0,15): PUT(450,210),BAK%(0,15),PSET
1910  PUT(XX,Y),BAK%(0,X+SG*7),PSET
1920  FOR BX=0 TO YO-1 :FOR BY=0 TO TA-1 :C=POINT(BX*DO+450,BY*DO+210)
1930  GOSUB 1530 :NEXT BY,BX :GOTO 1800
1940  GET(XX,Y)-STEP(16,32),MOU%(0,7) :GET(450,210)-STEP(16,32),MOU%(0,X)
1950  PUT(450,210),MOU%(0,7),PSET :PUT(XX,Y),MOU%(0,X),PSET :GOTO 1920
1960 '-------------------------------------------------------------------
1970 *SUB :'サブメニュー表示だよ
1980  YC=165-SUB*6*40 :MOUSE 1,,,0 :FOR I=SUB*6 TO 5+SUB*6 :A=KLEN(ME$(I))
1990   LINE(555,I*40+YC-7)-STEP(80,30),1,BF,0 :FOR L=0 TO A-1
2000  PUT(L*18+560,I*40+YC),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(ME$(I),L+1,1)))):NEXT L,I
2010  MENU=1 :LINE(556,199)-STEP(78,28),2,B :RETURN
2020 '-------------------------------------------------------------------
2030 *SIK :'四角塗装だよ
2040   IF BO=0 THEN SIK=1 :GOTO *BOX ELSE MOUSE 1,,,0 :GOSUB *BOX
2050  FOR I=0 TO CX:FOR L=A TO CY:BX=LX(0)+I :BY=LY(0)+L :GOSUB 1530:NEXT L,I
2060  BO=0 :SIK=0 :MOUSE 1,,,1 :GOTO 1790
2070 '-------------------------------------------------------------------
2080 *ZEN :'全部(塗装)だよ
2090  MOUSE 1,,,0 :C=CC(MO(2)-1) :FOR BX=0 TO YO-1 :FOR BY=0 TO TA-1
2100  GOSUB 1530 :NEXT BY,BX :GOTO 1790
2110 '-------------------------------------------------------------------
2120 *IRO :'色指定(塗装)だよ
2130  FOR Q=0 TO 1 :PRINT MS$(2);KMID$("をに",Q+1,1);MS$(8) :GOSUB 2170 :NEXT
2140  GOSUB *S :CLS :ON MO(1) GOTO 1790 :MOUSE 1,,,0 :FOR  BX=0 TO YO-1
2150  FOR BY=0 TO TA-1:IF POINT(BX*DX+11,BY*DY+11)=C(0) THEN C=C(1) :GOSUB 1530
2160  NEXT BY,BX :GOTO 1790
2170  GOSUB *COL :IF X>449 AND X<565 AND Y>10 AND Y<131 THEN ELSE 2170
2180  GOSUB *PAL :C(Q)=CC(MO(2)-1) :RETURN
2190 '-------------------------------------------------------------------
2200 *KAI :'回転(補助機能)だよ
2210   IF YO<>TA THEN COLOR 2 :PRINT MS$(30) :COLOR 7 :GOSUB 1790 :CLS :RETURN
2220  MOUSE 1,,,0 :KAI=KAI+(1+(KAI=5)*5) :FOR I=0 TO TA-1 :FOR L=0 TO YO-1
2230   C=POINT(L*DO+450,I*DO+210) :MA(TA-1-I,L)=C
2240   LINE((YO-I-1)*DX+11,L*DY+11)-STEP(DX-2,DY-2),C,BF :NEXT L,I
2250  FOR BX=0 TO YO-1:FOR BY=0 TO TA-1:C=MA(BX,BY):GOSUB 1540 :NEXT BY,BX
2260 GOTO 1790
2270 '-------------------------------------------------------------------
2280 *HAN :'反転(補助機能)だよ
2290  MOUSE 1,,,0 :HAN=HAN+(1+(HAN=2)*2) :FOR I=0 TO TA-1 :FOR L=0 TO YO-1
2300  C=POINT(L*DO+450,I*DO+210) :HX=-(YO-L-1)*(HAN=1)-L*(HAN=2)
2310  HY=-(TA-I-1)*(HAN=2)-I*(HAN=1):MA(HX,HY)=C
2320  LINE(HX*DX+11,HY*DY+11)-STEP(DX-2,DY-2),C,BF :NEXT L,I :GOTO 2250
2330 '-------------------------------------------------------------------
2340 *RET :'リターン(塗装,補助機能)だよ
2350  MOUSE 1,,,0 :BAK=1-BAK :GOSUB *BK :PUT(450,210),BAK%(W,15-BAK),PSET
2360  FOR BX=0 TO YO-1 :FOR BY=0 TO TA-1 :C=POINT(BX*DO+450,BY*DO+210)
2370   GOSUB 1530 :NEXT BY,BX :BAK=1-BAK :GOTO *REL
2380 '-------------------------------------------------------------------
2390 *COP :'COPY(補助機能)だよ
2400  CLS :PRINT ME$(15);MS$(13);MS$(23):GOSUB 1800:GOSUB *COL:CLS
2410   IF X<10 OR X>529 OR Y<319 OR Y>392 THEN CLS :GOTO 2400
2420  XX=(X-10)¥75 :PRINT MS$(10):GOSUB 1800:GOSUB *COL:CLS :ON MO(1) GOTO *REL
2430  Y=320 :X=450 :YY=210 :MOUSE 1,,,0 :ON MOU+1 GOTO 2450
2440  GET(XX*75+10,Y)-STEP(16,32),MOU%(0,7):PUT(X,YY),MOU%(0,7),PSET:GOTO 2460
2450  GET(XX*75+10,Y)-STEP(YO*DO,TA*DO),BAK%(0,15):PUT(X,YY),BAK%(0,15),PSET
2460 CLS :GOSUB 1920 :XX=0 :GOTO *REL
2470 '-------------------------------------------------------------------
2480 *SAV :'SAVEだよ
2490  MOUSE 1,,,0 :SCREEN 3,0,1,33:CHR=0 :N=1-MOU :C=6 :Y=180 :GOSUB 2860 :CLS
2500  ERASE CHX,CHY :DIM CHX(15),CHY(15) :PRINT ME$(22);MS$(13);MS$(23);MS$(15)
2510  E=0 :GOSUB 1790:GOSUB *COL:ON MO(1) GOTO 2560 :HX=(X-10)¥75:HY=(Y-100)¥80
```


★〈リレー小説〉気がつくとあたりは暗くなっていた。まだ，仕事も残っているのに。あわてて戻ろうとした時にあたりの景色に違和感を感じた。…確か境内で…。記憶が飛んでいるのだろうか？そこは見たことのない公園の一角だった。(香川県綾歌郡・POKA24歳)……【以下次号?!】

```
2520  ON -(X<10 OR X>530 OR Y<180 OR Y>(261+N*80)) GOTO 2510 :MOUSE 1,,,0
2530  I=0 :WHILE (CHX(I)<>HX OR CHY(I)<>HY) AND I<(7+N*8) :I=I+1 :WEND
2540  ON -(I<>(7+N*8)) GOTO 2510 :CHR=CHR+1 :CHX(CHR)=HX :CHY(CHR)=HY
2550  LINE(HX*75+9,HY*80+99)-STEP(72,72),2,B :ON -(CHR<(7+N*7)) GOTO 2510
2560  ON CHR+1 GOTO *REL :CLS :PRINT CHR;MS$(19) :GOSUB *S :ON MO(1) GOTO 2750
2570  GOSUB 2850 :GOSUB 2800 :GOSUB 2820: ON FI GOTO 2570 :ON ERROE GOTO 2600
2580  OPEN FIL$+".CHR" FOR INPUT AS# 1 :CLOSE #1 :CLS :PRINT MS$(22) :E=1
2590  GOSUB *S :ON MO(1) GOTO 2570
2600  MOUSE 1,,,0 :VX=YO*DO :VY=TA*DO :FOR I=1 TO CHR
2610   IF N=0 THEN GET(CHX(I)*75+10,180)-STEP(16,32),MOU%(0,I-1) :GOTO 2630
2620              GET(CHX(I)*75+10,CHY(I)*80+100)-STEP(VX,VY),SAV%(0,I-1)
2630  NEXT :A=VARPTR(SAV%(W,CHR-1),0):IF MOU=1 THEN A=VARPTR(MOU%(199,CHR-1),0)
2640  DEF SEG=VARPTR(SAV%(0,0),1):IF MOU=1 THEN DEF SEG=VARPTR(MOU%(0,0),1)
2650  A$=HEX$(A+2):CHE=-(MOU=1):A=0:BSAVE FIL$+".CHR",0,VAL("&H"+A$):S$="10"
2660  D=0 :A$="" :OPEN FIL$+C$ FOR OUTPUT AS #1
2670   PRINT #1,S$;" DATA ,"CHE","CHR",",DO",",YO",",TA",",W :FOR I=0 TO 3
2680  FOR L=0 TO 3 :A$=A$+","+CO$(L,I) :NEXT L,I :S$="20" :GOSUB 2780 :D=2
2690  FOR I=1 TO CHR :S$=MID$(STR$((I+D)*10),2,3):D=D+1
2700   A$=" 'CHR_"+MID$(STR$(I)+" ",2,2) :PRINT #1,S$;A$:A$="" :FOR L=0 TO TA-1
2710   FOR K=0 TO YO-1 :A=POINT(CHX(I)*75+K*DO+10,CHY(I)*80+L*DO+100)
2720    A$=A$+RIGHT$(STR$(A),1):NEXT K :A$=A$+",":ON -(LEN(A$)>140) GOSUB 2770
2730  NEXT L :GOSUB 2770:NEXT I :CLOSE #1 :PRINT ME$(22);MS$(5)
2740  ON MOU GOTO 2910 :GOSUB 1790 :GOTO 2910
2750  FOR I=1 TO CHR:LINE(CHX(I)*75+9,CHY(I)*80+99)-STEP(72,72),0,B:NEXT
2760 GOTO *SAV
2770  S$=MID$(STR$((I+D)*10),2,3):D=D+1:A=LEN(A$) :A$=LEFT$(A$,A-1)
2780  PRINT #1,S$;" DATA ";A$:A$="":RETURN
2790 '------------------------------------------------------------------------
2800   CLS :FILES "*.CHR":PRINT :PRINT ME$(5);MS$(11) :PRINT :PRINT MS$(14);
2810   INPUT FIL$ :IF FIL$="" THEN MOUSE 1,,,0 :RETURN *REL
2820   IF LEN(FIL$)>8 THEN FIL$=LEFT$(FIL$,8)
2830  FI=0 :ON -(INSTR(FIL$,".")=0) GOTO 2840 :FI=1:COLOR 2 :PRINT MS$(27)
2840  COLOR 7 :ON FI GOTO 1790 :RETURN
2850  C$=".CHD" :IF MOU=1 THEN C$=".MCD" :RETURN ELSE RETURN
2860  FOR I=0 TO N:FOR L=0 TO C:XA=L*75+10:YA=I*80+Y :CA=L+I*7
2870   LINE(XA-1,YA-1)-STEP(72,72),1,BF,0
2880   IF MOU=0 THEN PUT(XA,YA),BAK%(0,CA),PSET ELSE PUT(XA,Y),MOU%(0,L),PSET
2890  NEXT L,I :RETURN
2900  SG=0 :GOSUB 1870 :RETURN
2910  MOUSE 1,,,0 :IF E=0 THEN RESUME *REL ELSE *REL
2920 '------------------------------------------------------------------------
2930 *LOD :'ＬＯＡＤだよ
2940  GOSUB 2850 :SCREEN 3,0,0,0 :ON ERROR GOTO *E :CLS:PRINT MS$(24):GOSUB *S
2950  ON MO(1) GOTO 3090 :CLS:GOSUB 2800 :ON ERROR GOTO 0
2960  OPEN FIL$+CH$ FOR INPUT AS #1 :CLOSE #1 :OPEN FIL$+C$ FOR INPUT AS #1
2970   INPUT #1,A,A$,CHE :IF CHE=1 AND MOU=0 THEN CLOSE #1:GOTO 3080
2980   INPUT #1,CHR,DO,YO,TA,W,A,A$ :FOR BY=0 TO 3 :FOR BX=0 TO 3
2990    INPUT #1,CO$(BX,BY) :COLOR=(BX+BY*4,VAL("&H"+CO$(BX,BY))) :NEXT BX,BY
3000  CLOSE #1 :A=0 :A$="" :MOUSE 1,,,0 :LINE(10,10)-(430,310),0,BF
3010   IF MOU=0 THEN ERASE BAK%,SAV% :DIM BAK%(W,16),SAV%(W,14)
3020   IF MOU=1 THEN ERASE MOU% :DIM MOU%(199,8)
3030   DEF SEG=VARPTR(BAK%(0,0),1):IF MOU=1 THEN DEF SEG=VARPTR(MOU%(0,0),1)
3040  ON MOU+1 GOSUB 3760,3770:BLOAD FIL$+".CHR",0
3050  DX=(420¥(MOU+1))¥YO :DY=300¥TA :ERASE MA :DIM MA(YO+1,TA+1)
3060  C=-(CHR>6)*6-(CHR<7)*CHR :N=0 :Y=320 :GOSUB 2860 :GOTO 3470
3070  *E :COLOR 2:PRINT ME$(5);MS$(32):COLOR 7 :GOSUB 1790 :RESUME 2950
3080   CLS :COLOR 2 :PRINT "これは、";MS$(17);"のデータです" :PRINT MS$(9)
3090   COLOR 7 :GOSUB 1790 :GOTO *REL
3100 '------------------------------------------------------------------------
3110 *OWA :'終了だよ
3120  ON MOU GOTO *MOW :SCREEN 3,0,0,0:PRINT MS$(24);MS$(29) :GOSUB *S
3130  ON MO(1) GOTO *REL :CLS           :PRINT MS$(16);MS$(29) :GOSUB *S
3140  ON MO(1) GOTO *REL:MOUSE 6:SCREEN 3,,1,33:CLS 3:SCREEN 3,,0,1:CLS 3 :END
3150 '------------------------------------------------------------------------
3160 *SNK :'新規だよ
3170  SCREEN 3,0,0,0 :IF SUB=4 THEN PRINT MS$(17);:
3180  PRINT ME$(19);MS$(12) :IF MOU=0 THEN PRINT MS$(24);MS$(29)
3190  GOSUB *S :ON MO(1) GOTO 3230 :CLS :PRINT MS$(16);MS$(29)
3200  GOSUB *S :ON MO(1) GOTO 3230 :IF SUB<>4 THEN MOUSE 6 :RUN
3210  FOR I=0 TO 2 :A=VAL("&H"+JIS$(KMID$(ME$(20),I+1,1)))
3220   PUT(I*16+450,295),KANJI(A),PSET,5,0 :NEXT :CLS :GOTO *MUS
3230  CLS :MOU=0 :GOTO *REL
3240 '------------------------------------------------------------------------
3250 *MUS :'マウスカーソルＥＤＩＴの新規だよ
3260  MOUSE 1,,,0 :LINE(10,10)-(430,310),0,BF,0 :LINE(10,10)-(218,298),1,B
3270  MOU=1 :FOR I=0 TO 6 :LINE(I*75+9,319)-STEP(72,72),1,BF,0 :NEXT
3280  LINE(445,205)-(530,290),1,BF,0 :MX=DX:MY=DY:TX=YO:TY=TA:MO=DO :DX=13:DY=9
3290  YO=16 :TA=32 :DO=1 :GOSUB 3740 :SCREEN 3,0,0,1 :GOSUB 2900 :GOTO *REL
3300 '------------------------------------------------------------------------
3310 *MCA :MA=0 :PRINT MS$(17);MS$(21);MS$(18) :'マウスカーソルの変更だよ
3320  PRINT :PRINT MS$(28);MS$(13);MS$(23) :GOSUB 1790 :GOSUB *COL
3330  X=((X-10)¥75)*75+10 :M$="" :MOUSE 1,,,0 :DIM A$(31) :FOR I=0 TO 31
3340   FOR L=0 TO 15 :A=-(POINT(L*DO+X,I*DO+320)<>0) :IF YO<L OR TA<I THEN A=0
3350  MA=MA-(A=0) :A$(I)=A$(I)+HEX$(A) :NEXT L,I :FOR I=1 TO 32 :FOR L=1 TO 2
3360   FOR K=1 TO 2: D$=MID$(A$(I-1),(L*8+K*4-11),4) :F=0 :FOR J=1 TO 4
3370    F=F+(VAL(MID$(D$,J,1))*(2^(4-J))) :NEXT J :B$=B$+HEX$(F) :NEXT K
3380  M$=M$+CHR$(VAL("&H"+B$)) :B$="" :NEXT L,I :ERASE A$
3390  IF MA=512 THEN CLS :GOTO *REL ELSE MOUSE 2,0,M$ :CLS :GOTO *REL
3400 '------------------------------------------------------------------------
3410 *MGA :SCREEN 3,0,0,0 :'マウス画面の変更だよ
3420  CLS:PRINT MS$(17);MS$(25):PRINT MS$(30):PRINT MS$(31);:INPUT"";A$
3430  A=VAL(A$) :ON A+1 GOTO *REL :MOUSE 5,A-1 :GOTO *REL
3440 '------------------------------------------------------------------------
3450 *MOW :MOU=0 :'マウスＥＤＩＴの終了だよ
3460  MOUSE 1,,,0:LINE(450,295)-(500,311),0,BF:DX=MX:DY=MY:YO=TX:TA=TY :DO=MO
3470  LINE(10,10)-(218,298),0,BF,0 :GOSUB 3740 :FOR I=0 TO 6
3480  PUT(I*75+10,320),BAK%(0,I+SG*7),PSET :NEXT :M=0 :GOTO *REL
3490 '------------------------------------------------------------------------
3500 *REL :MOUSE 1,,,0 :GOSUB 1800:CLS:SCREEN 3,0,0,1 :SUB=0 :GOTO *SUB
3510 *S :PRINT MS$(10) :GOSUB 1790 :GOSUB *COL :RETURN
3520 *BK :GET(450,210)-STEP(YO*DO,TA*DO),BAK%(W,BAK+14) :RETURN
3530 '------------------------------------------------------------------------
3540 *SYO :'初期設定だよ
3550  DIM CO$(4,4),CO(16),MS$(33),ME$(29),CHX(15),CHY(15) :BAK=0 :SEN=0
3560  FOR I=0 TO 32 :READ MS$(I) :NEXT :FOR I=0 TO 29 :READ ME$(I) :NEXT
3570  CLS :LOCATE 10,2:PRINT MS$(21);MS$(0):LOCATE 6,5:PRINT MS$(1);:INPUT;DO$
3580  DO=VAL(DO$) :ON -(DO<1)-(DO>9) GOTO 3570 :FOR I=1 TO 2 :LOCATE 6,I*2+6
3590  PRINT KMID$("横縦",I,1);MS$(3);INT(70/DO)" )";:INPUT;XY$(I) :NEXT
3600  XY=70¥DO :TA=VAL(XY$(1)) :YO=VAL(XY$(2))
3610   CLS :ON -(YO<5 OR TA<5 OR YO>XY OR TA>XY) GOTO 3570
3620  DX=420¥YO:DY=300¥TA:DIM MA(YO+1,TA+1):DEF FND=(X-10)¥DX:DEF FNE=(Y-10)¥DY
3630  FOR I=0 TO 3:FOR L=0 TO 3 :LINE(L*30+445,I*30+10)-STEP(30,30),1,BF,L+I*4
3640  READ CO$(L,I) :NEXT L,I:FOR I=0 TO 2:LINE(I*20+589,15)-STEP(10,123),1,BF
3650  READ A :PUT(I*20+591,140),KANJI(VAL("&H"+MID$(STR$(A),2,2))),PSET,1,0
3660  NEXT :LINE(445,205)-STEP(80,80),1,B :PUT(572,15),KANJI(&H4C40)
3670   PUT(572,122),KANJI(&H3045)      :PUT(490,140),KANJI(&H3126)
3680   PUT(450,140),KANJI(&H3A38):FOR I=0 TO 6:LINE(I*75+9,319)-STEP(72,72),1,B
3690  NEXT :ON STOP GOSUB *OWA:STOP ON :PUT(0,320),KANJI(&H50),PSET,4,0
3700  PUT(0,320),KANJI(&H50),PSET,4,0 :W=(((TA*DO+8)¥8)*(YO*DO+1)*4+4)+1)¥2+1
3710  DIM BAK%(W,16),SAV%(W,14),MOU%(199,9) :GOSUB 3760:GOSUB 3770 :CLS:MOUSE 0
3720  GOSUB 3740 :GOSUB 1870 :CLS :PRINT MS$(4) :SUB=0 :GOSUB *SUB :MOUSE 5,0
3730 SCREEN 3,0,0,1 :CH$=".CHR" :GOSUB 1430 :MOUSE 1,,,1 :CLS :RETURN
3740  FOR I=0 TO YO :LINE(I*DX+10,10)-STEP(0,DY*TA),1 :NEXT
3750  FOR I=0 TO TA :LINE(10,I*DY+10)-STEP(DX*YO,0),1 :NEXT :RETURN
3760  FOR I=0 TO 15 :GET(0,0)-STEP(YO*DO,TA*DO),BAK%(0,I) :NEXT :RETURN
3770  FOR I=0 TO 8 :GET(0,0)-STEP(16,32),MOU%(0,I) :NEXT :RETURN
3780 '------------------------------------------------------------------------
3790 DATA ＣＴＥＲ・ＥＤＩＴＥＲ,1ブロックのドット数（1～9）=,どの色
3800 DATA のブロック数 （5～,クリックして下さい,しました,終了しますか？
3810 DATA 変更しますか？（パレットで指定）,Ｍ．Ｃ機能からロードして下さい
3820 DATA （ＯＫ－左クリック，ＮＯ－右クリック）,名を入力して下さい,を行います
3830 DATA するＣＨＲを左クリック指定して下さい。,（キャンセルはリターンキー）
3840 DATA （キャンセル，実行は右クリック）,本当に,マウスカーソル,を変更します
3850 DATA 個のＣＨＲを同一ファイルにＳＡＶＥします,の色指定をします,ＣＨＲ
3860 DATA すでに同一のファイルがあります。上書きしますか？,（ストックの中から）
3870 DATA 作成中のＣＨＲが失われますが,の色を設定します。以下より選択して下さい
3880 DATA 縦と横のブロック数が同じでないと実行できません！,拡張子はいりません！
3890 DATA 変更,よろしいですか？,０－戻る,１－青,２－赤,３－緑,４－灰色
3900 DATA なお、ＧＲＢを変更する事で変色出来ます　→,がありません！！
3910 DATA 点,線,四角,塗装,補助機能,ファイル,戻る,全部,四角,色指定,リターン,""
3920 DATA 戻る,反転,回転,ＣＯＰＹ,リターン,"",戻る,新規作成,Ｍ．Ｃ,ロード
3930 DATA セーブ,終了,戻る,ＭＣ新規,ＭＣ変更,画面変更,Ｍ＿終了,""
3940 DATA 000,00F,0F0,0FF,F00,F0F,FF0,FFF,777,00A,0A0,0AA,A00,A0A,AA0,AAA
3950 DATA 47,52,42
3960 '------------------------------------------------------------------------
3970 *CHR :'  *** ＣＨＲロードプログラム *** 注！ファイル名のエラーチェック無し
3980  INPUT "ファイル名を入力して下さい";FIL$:CHAIN MERGE FIL$+".CHD",3990,ALL
3990  RESTORE 10 :READ A,A,CHR,DO,YO,TA,W,A :FOR I=0 TO 15 :READ A$
4000  COLOR=(I,VAL("&H"+A$)) :NEXT :FOR I=1 TO CHR :FOR L=1 TO TA :READ A$
4010  FOR K=1 TO YO :X=K*DO+I*80-(I¥7)*560 :Y=L*DO+(I¥7)*80
4020   C=VAL("&H"+MID$(A$,K,1)) :LINE(X,Y)-STEP(DO,DO),C,BF :NEXT K,L,I
4030 '------------------------------------------------------------------------
4040 ' お疲れさまです。ＲＵＮ前にセーブを忘れずに！
```


★やっと花粉の季節が終わりました。マスクも取れてハッピーです。…でも暑い夏もキライです。やっぱ秋ですかね？早くこないかな。（千葉県松戸市・でじたる18歳）……【編：今から気が早いですね（苦笑）。影：梅雨もキライだな。夏は…かき氷とかあるからまぁ許す。】

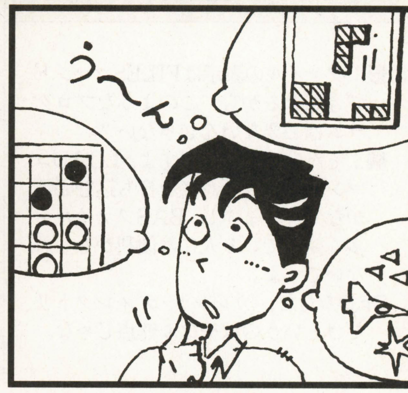
PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

BASファイルを選択実行できるプログラム

BASIC Launcher

ベーシック　ラーンチャー

KETA(18歳)



名に偽(いつわ)りあり

Launcherと称するにはおこがましい代(しろ)ものです。Filerとも呼べません。ですから一応Launcherとします。

機能的でない機能

カレント・ドライブのカレント・ディレクトリに存在する拡張子［BAS］のファイルを表示し，選択したプログラムを実行します。プログラムの先頭行が［ ' (REM) ］である場合，その内容を表示します。

操作法

［↑↓←→］KEY …カーソル移動
［ ESC ］KEY……終了
［ Enter ］KEY …実行

プログラムのしくみ

重要なのは，T-VRAMから文字列を取得する部分とバイナリ・セーブされたプログラムからのコメントの読み込みです。

98のT-VRAMは2バイトで1バイト分の文字を表します。つまり，漢字ならば4バイト調べる必要があるわけですが，今回は強固なエラー・チェックはしないので2バイトしか調べません。T-VRAMの仕様については参考文献を参照してください。

バイナリ・セーブの方式については独自に解析したので正確さは保証しません。

《第1表》変数表

I,X,Y,TMP$	汎用
CX	カーソルのX座標
CY	カーソルのY座標
VRAM	T-VRAMの値
FILEN$	操作対象ファイル名
TOFF	T-VRAMのオフセット
COMMENT.F	コメント取得フラグ
RUN.F	実行開始フラグ
DISPLAY.F	画面更新フラグ
K	入力されたKEYのASCIIコード
COMMENT$	プログラム中のコメント

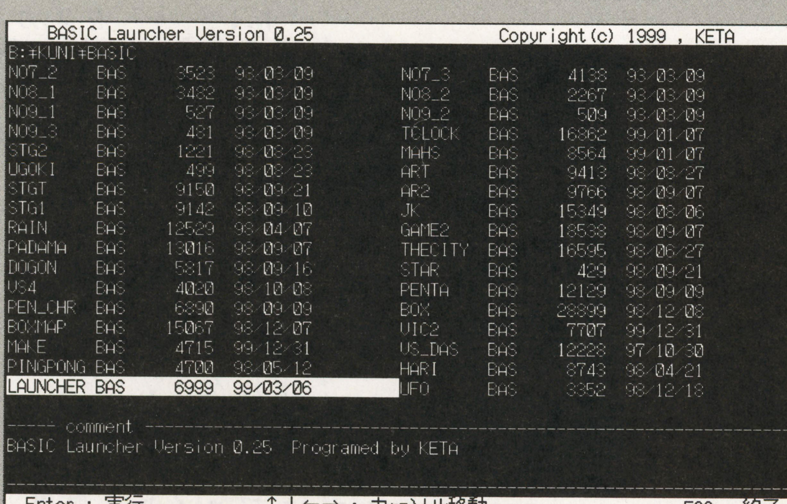
致命的欠陥(けっかん)

ファイルの表示に［FILES］を使用しているので，ファイル数が多い場合，スクロールして画面外に消えてしまいます。これを回避するには，マシン語からMS-DOSに直接アクセスするか，あるいは［CHILD］命令［DIR］コマンドとMS-DOSのリダイレクト機能を利用してファイルのリストを作成する方法があります。

改良点

・ディレクトリを表示して相対移動できるようにする。
・［BAS］以外のファイルに対応する。
・画面に表示できるファイルの数を増やす。

★参考にしたもの
・PC-9801プログラマーズBible
東京理科大学ＥＩＣ編　技術評論社
・新C言語入門　応用編
林　晴比古著　SOFT BANK



▲《写真1》Launcherと同じディレクトリのBASファイルが表示される。ファイルの実行はリターン・キーでOK

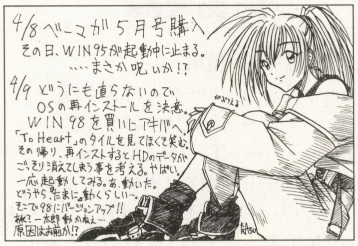
★あくせすルームは，なくなっちゃったんですか？(静岡県藤枝市・望月ノゾム18歳)……【つぐ美：心配してくれてありがとう！…今月はちゃんとあるわよ。影：先月やその前の原稿は，私の都合で3時のおやつに…。つぐ美：言っていい冗談と悪い冗談があること知ってる？】

CHECKER FLAG

影：ファイルの表示はFILESコマンドでもできるから，このようなプログラムは必要ないんじゃない？

編：そんなことないですよ。LOADコマンドでファイル名を打ち込む必要がなくなりますし，BASファイルを多く持っている人には便利かもしれないですよ。

Dr.D：ただ，カレント・ディレクトリだけというのはやはり難点じゃな。



by KARASU

評：再インストールには勇気がいるよね（つぐ美）

《第2表》BASIC PROGRAM Binary File の仕様の一部（予想）

例　10 'TESTING

	命令長							
Hex	FE	0F 00	64 00	01	00	27 54 45 53 54 49 4E 47	00	1A
	HEADER	命令長	行番号	SPACE	命令REM	'TESTING	命令端	終端

HEADER ……識別用と思われる［&HFE］固定
命令長………自身と命令端を含むByte値
行番号………言わずと知れた行番号
SPACE………行番号から命令までのスペース
命令…………REMの場合［&H00］
命令端………［&H00］固定
終端…………ファイルの終端［&H1A］固定

注　マルチステートメントについては未解析。用語は筆者が勝手につけたものです。
本仕様（予想）を使用した結果起きたことについては，いかなる場合も筆者，電波新聞社，ましてやNECの関知するところではありません。

『BASIC Launcher』のプログラム・リスト

```
1000 'BASIC Launcher Version 0.25  Programed by KETA
1010 '_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
1020 '_/   [実用] BASIC Launcher Version 0.25                                   _/
1030 '_/                                  Copyright(c) 1999 , KETA( Hiroshi.N )  _/
1040 '_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
1050 *INITIALIZE '=========================================='========== 初期化 ==
1060  CLEAR:CX=0:CY=2:COMMENT.F=0:RUN.F=0:DISPLAY.F=1   '
1070 *INIT.SCREEN '========================================'====== 画面初期化 ==
1080  WIDTH 80,25 : CLS 3 : CONSOLE 2,18,0,0            '
1090  LOCATE 0,20 : PRINT STRING$(80,"-");               '
1100  LOCATE 0,23 : PRINT STRING$(80,"-");               '
1110  FOR I=0 TO 5 : READ X,Y,TMP$ : LOCATE X,Y : PRINT TMP$; : NEXT
1120  COLOR@ (0,0 )-(79,0 ),4 : COLOR@ (0,24)-(79,24),4  '
1130  LOCATE 0,1 : FILES "*.BAS" : CONSOLE 21,2          '
1140 *SCREEN.DATA '----------------------------------------'--------------------
1150  DATA  4, 0,"BASIC Launcher Version 0.25"           '
1160  DATA 50, 0,"Copyright(c) 1999 , KETA"              '
1170  DATA  5,20," comment "                             ' "↑↓←→" を入力
1180  DATA  2,24,"Enter : "                              ' するとき NECAI,ATOK
1190  DATA 26,24,"↑↓←→ : カーソル移動"                  ' MSIMEでは"やじるし"
1200  DATA 69,24,"ESC : 終了"                            ' と入力して変換する
1210 *CHECK.FILE '========================================='BasFileの有無をcheck
1220  GOSUB *GET.FILEN                                   ' ファイルが一つも
1230  WHILE FILEN$=""                                    ' なければ
1240    LOCATE 0,2:PRINT "No BASIC Program Files !"      '
1250    COMMENT.F=1:COMMENT$="Hit ESC key."              '
1260    GOSUB *DISPLAY :WHILE 1:GOSUB *KEYIN : WEND      ' 表示して終了
1270  WEND                                               '
1280 *MAIN '==============================================='======= Main Loop ==
1290  IF COMMENT.F THEN GOSUB *STATUS.BAS                ' コメント表示
1300  IF RUN.F     THEN GOSUB *RUN.BAS                   ' プログラム実行
1310  IF DISPLAY.F THEN GOSUB *DISPLAY                   ' 画面更新
1320  GOSUB *KEYIN                                       ' KEY入力
1330 GOTO *MAIN                                          '
1340 *GET.FILEN '=========================================='== ファイル名取得 ==
1350  FILEN$="" : GOSUB *GET.TVRAM                       ' T-VRAMを取得
1360  IF LEFT$(FILEN$,1)=" " THEN FILEN$="":RETURN        ' 何もなければRETURN
```


★3代目仮自転車崩壊。俺が何したっつーんだよ!!（埼玉県吉川市・二宮裕志17歳）……【影：崩壊っていうと搭乗者の破壊的オーラの影響で，走行途中に原子単位に分解してしまったんだな。編：言ってる意味わかってるんですか？…てきとーじゃないですか。ところで仮って？】

```
1370  FILEN$=FILEN$+".BAS"                                        ' ファイル名取得
1380 RETURN                                                      '
1390 *KEYIN '=============================================='==========KEY入力 ==
1400  K=ASC(INKEY$+" ")                                          ' KEY取得
1410  RUN.F     = -(K=&HD)*COMMENT.F                             ' 実行フラグ
1420  COMMENT.F =  (K=&HD)*LEN(FILEN$)+COMMENT.F                 ' コメントフラグ
1430  DISPLAY.F = -(K=&HD)                                       ' 画面更新フラグ
1440  IF K=&H1B THEN *EOP                                        ' ESCで終了
1450  WHILE (K=&H1C)+(K=&H1D)+(K=&H1E)+(K=&H1F)                  ' カーソルKEY
1460    CX=CX+(K=&H1C)*(CX=0)-(K=&H1D)*(CX=1)                    ' ←→
1470    CY=CY-(K=&H1E)*(CY>2)+(K=&H1F)*(CY<18)                   ' ↑↓
1480    GOSUB *GET.FILEN                                         ' ファイル名取得
1490    COMMENT.F=0 : DISPLAY.F=1 : K=0                          '
1500  WEND                                                       '
1510 RETURN                                                      '
1520 *DISPLAY '============================================'======== 画面表示 ==
1530  DISPLAY.F=0                                                ' 画面更新フラグクリア
1540  COLOR@ (     0, 1)-(        79,19),0                       ' カーソル消去
1550  COLOR@ (CX*40,CY)-(CX*40+39,CY),4                          ' カーソル描画
1560  CLS:LOCATE 10,24:COLOR 4                                   ' 操作法表示
1570  IF COMMENT.F THEN PRINT "実行        "; ELSE PRINT "コメント表示";
1580  COLOR 0                                                    '
1590  IF COMMENT.F THEN LOCATE 0,21:PRINT COMMENT$;              ' コメント表示
1600 RETURN                                                      '
1610 *RUN.BAS '============================================'== プログラム実行 ==
1620  CONSOLE 0,24,1 : CLS : RUN FILEN$                          '
1630 *GET.TVRAM '=========================================='== T-VRAM から
1640  DEF SEG=&HA000                                             '          文字列取得 ==
1650  FOR TOFF=CY*80+CX*40 TO CY*80+CX*40+7                      ' 8文字分繰り返す
1660    VRAM=PEEK(TOFF*2+1)                                      '
1670    IF VRAM=&H0 THEN FILEN$=FILEN$+CHR$(PEEK(TOFF*2))'  ASCII文字を得る
1680    WHILE (&H21=<VRAM)*(VRAM=<&H7E)                          ' JIS-CODEを得る
1690      FILEN$=FILEN$+KNJ$(HEX$(PEEK(TOFF*2)+&H20)+HEX$(VRAM))
1700      TOFF=TOFF+1:VRAM=&HFF                                  '
1710    WEND                                                     '
1720  NEXT TOFF                                                  '
1730  FILEN$=LEFT$(FILEN$,80)                                    '
1740 RETURN                                                      '
1750 *STATUS.BAS '========================================' BasFileの詳細取得 =
1760  OPEN FILEN$ FOR INPUT AS #1                                '
1770  COMMENT$="" : TMP$="" : I=1                                '
1780  IF INPUT$(1,1)=CHR$(&HFE) THEN GOSUB *BAS.BIN ELSE GOSUB *BAS.ASC
1790  CLOSE #1                                                   '
1800  IF LEN(COMMENT$)=0 THEN COMMENT$="-- 詳細不明 --"          '
1810 RETURN                                                      '
1820 *BAS.BIN '-------------------------------------------' BinaryFileの解析 --
1830  TMP$=INPUT$(5,1)                                           ' 5Byte読み捨てる
1840  IF INPUT$(1,1)<>CHR$(0) THEN RETURN                        ' REMでなければRETURN
1850  TMP$=INPUT$(1,1) : TMP$=INPUT$(1,1)                        ' 1Byte読み込み
1860  WHILE TMP$<>CHR$(0) : COMMENT$=COMMENT$+TMP$:TMP$=INPUT$(1,1) : WEND
1870 RETURN                                                      '
1880 *BAS.ASC '-------------------------------------------'- AsciiFileの解析 --
1890  LINE INPUT #1,COMMENT$                                     ' 一行読み込み
1900  TMP$=MID$(COMMENT$,I,1)                                    '
1910  WHILE ("0"<=TMP$)*(TMP$<="9")+(TMP$=CHR$(&H20))+(TMP$=CHR$(&H9))
1920    I=I+1:TMP$=MID$(COMMENT$,I,1)                            ' 行番号&SPC&TAB
1930  WEND                                                       ' を読み捨てる
1940  IF MID$(COMMENT$,I,1)<>"'" THEN RETURN                     ' REMでなければRETURN
1950  COMMENT$=RIGHT$(COMMENT$,LEN(COMMENT$)-I)                  ' COMMENT取得
1960 RETURN                                                      '
1970 *EOP '================================================'== END of PROGRAM ==
1980  CONSOLE 0,24,1 : COLOR 0 : CLS : END                       '
1990 '=============== 必ずSAVE後、実行してください =====================
```

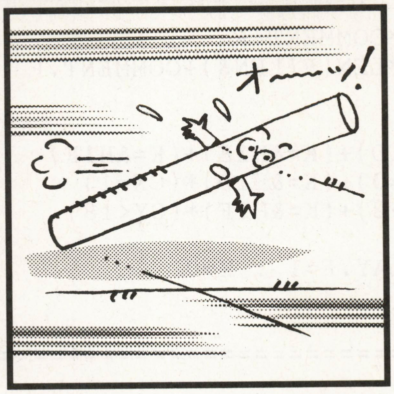

★最近，新聞の勧誘が多くて困っています。影さんなんとかしてくれー。(宮城県石巻市・**崇水亜仁目19歳**)……【**影**：うちには友人達がくることは絶対ないから，誰が来ようと居留守。万事OK，いい感じ。人生はバラ色だ！**編**：非常に，やな感じですね…。むずかしい問題です。】

FX-890P用

キーの押し具合がすべてを決める

あの線(せん)を越(こ)えた時(とき)…

川口　周平(17歳)



内　容

滑ってゆく棒を指定範囲でうまくとめようというゲームです。アニメーションさせるのが大変でした。すべてBASICですので普通に打ち込んでください。

遊びかた

RUNさせると画面が出来上がります。何かキーを押して棒に力を加えてください。このとき，キーの押し具合によって棒に与える力の加減ができます。ただし，キー入力を受け付けるのは一度限りです。

うまく線と線で区切られた範囲内で止まることができればステージ・クリア，観客が1人増えます。もし止まることができなければ次のステージには進めず，観客が1人去っていきます。観客が1人もいなくなるとゲーム・オーバーです。

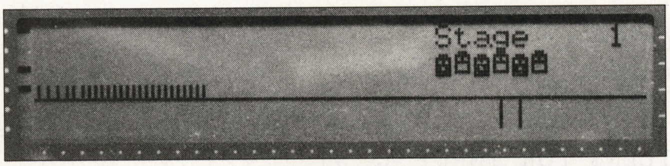
《第1表》変数表

K	…………抵抗係数
T	…………刻み時間
M	…………現在のステージ
H	…………観客の数
Y( )	…………棒を描くために使用
LY( )	……表示位置指定用
S$( )	………結果(ミスかクリアか)の文字列
GS$( )	……ゲーム終了時の文字列
J,N,Q	……繰り返し用
C$	………キャラクター読み込み用
KA,KF	…キー入力調整用
I$	………キー入力用
IN	…………棒が指定範囲内に入ったか
O	…………棒が指定範囲を越えてしまったか
X	…………棒の現在位置
XO	………棒の位置を保存
A	…………加速度
AM,AO	…計算のために使用
V	…………速度
VO	………Vの値を保存
P	…………最終的な位置を決定する前の変数
R	…………指定範囲の開始位置
TIMER	…1/10秒ごとに1ずつ加算されるシステム変数
B	…………表示位置指定用
S	…………ゲームの結果のデータ

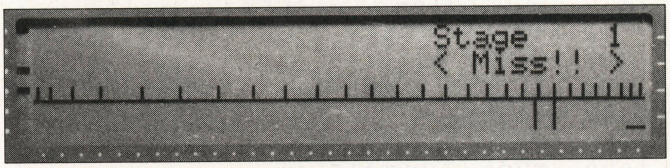
プログラムのしくみ

棒の運動に積分計算を用いています。アニメーションは画面の表示位置を変えることで行っています。

140行のINT(P+0.5)は，Pの値の小数第1位を四捨五入した値を返します。この使い方は覚えておくとよいかもしれません。



◀《画面1》棒が移動していく。減速の仕方がうまく表現されています



▶《画面2》Miss! コツがつかめるまでが難しい

『あの線を越えた時…』のプログラム・リスト

```
100 CLEAR:K=0.075:T=0.4:M=9:H=3:DIM Y(1),LY(1),S$(1),GS$(1):FOR J=0 TO 1:READ Y(J),LY
(J),S$(J),GS$(J),C$:DEFCHR$(252+J)=C$:NEXT
110 *START:CLS:KA=-1:KF=0:IN=0:O=-1:X=0:AO=0:V=0:P=0:R=INT(RAN#*92)-M*6+100:FOR J=0 TO 1
:LOCATE 0,LY(J):DRAW(0,22+J*32)-(191,22+J*32):LOCATE 21,LY(J) AND 4:PRINT USING "Stage
 ##";M
120 LOCATE 21,LY(J) AND 4 OR 1:FOR N=1 TO H:PRINT CHR$(252+(N+J AND 1));:NEXT:FOR Q=0 TO
 1:DRAW(R+Q*M*6,23+32*J)-(R+Q*M*6,31+32*J):NEXT:NEXT:GOSUB *BOU
130 *MOVE:A=0:IF KA THEN I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A=5:KF=1 ELSE IF I$="" AND KF THEN KA=
0
140 AM=A-V*K:VO=V:V=V+T*(AM+AO)/2:AO=AM:P=P+T*(V+VO)/2:XO=X:X=INT(P+0.5):IF X>191 OR TIM
ER>=30 AND NOT KA GOTO *FINAL ELSE IF XO=X GOTO *MOVE
150 GOSUB *BOU:IF R<=X AND NOT IN THEN BEEP 1:IN=-1 ELSE IF R+M*6<=X AND O THEN BEEP:O=0
160 GOTO *MOVE
170 *BOU:LOCATE 0,LY(B):DRAW(X,Y(B))-(X,Y(B)+3):LOCATE 0,LY(B) XOR 7:B=-NOT -B:TIMER=0:R
ETURN
180 *FINAL:I$=INKEY$:LOCATE 21,LY(B) AND 4 OR 1:S=IN AND O:BEEP -S:PRINT S$(-S):H=H+NOT
S+S:M=M+S:IF H*M THEN LOCATE 31,LY(B) OR 3:I$=INPUT$(1):GOTO *START
190 LOCATE 21,LY(B) OR 3:PRINT REV GS$(-(M<1));:I$=INPUT$(1):CLS:END
200 DATA 18,7,< Miss!! >," ﾂｷﾞｺｿﾊ!! ",3F6F7B6F3F00,50,0,[ Clear! ]," ｽｺﾞｲｿﾞ!! ",7ED2F2D2
7E00
```

CHECKER FLAG

つぐ美：観客や棒の減速の動きがよくできているわ。
編：キーの入力時間で力を調整する操作はけっこうイイ感じで遊べます。
Dr.D：ただ，変数は「I」の他にO(オー)も数字の0(ゼロ)と間違うので，使うのは避けたほうがいいゾ。

改造のアドバイス

うまく止まれないという方は100行のKの値を大きくするとよいでしょう。判定までの待ち時間は140行のTIMERと比較する値を変えることで変更できます(このプログラムの場合は3秒)。

最後に

Iと1のご指摘を受け，ハッとしました。そういえば僕も昔，泣かされた覚えがあります。でも繰り返し用の変数というと，IとJが頭をよぎるのはなぜなのでしょう？

★学校でだったらインターネットを何時間やっても無料！社会人になっても学校に遊びに行きたいもんです。(秋田市・**大渕健司21歳**)……
【**編**：まあ学費がご両親持ちなら，確かに無料ってことになりますね。**影**：自分で払ってるんなら，元が取れるまで使わないと。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：今月はPC-98の作品に，すばらしい出来のものが多かったですね。

Dr.D：どれどれ。VBやMSXの作品も手軽に遊べるいい作品なのじゃが，うむ，PC-98の作品はたしかにインパクトがあるのぉ。

影：「CHR_EDITER」はかなり完成度が高かったし，「ういんとん」はゲームの構成は単純なんだけど，その分スピードやリストの短さの面で良さが目立っているといった感じかな。

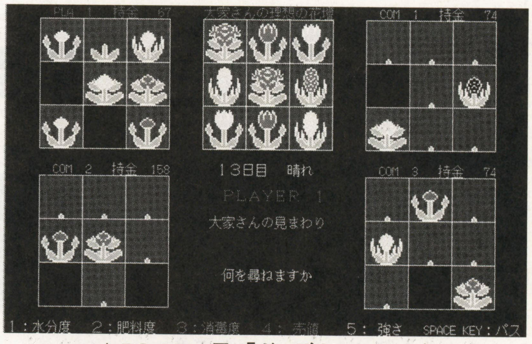
つぐ美：でも，アイデアという面では「ガーデナー　NO1」が他の作品よりも抜け出しているわね。

編：私もこのゲームがイチオシですね。動作スピードの面ではチョットきついんですけど，花を育てるというのはなかなかいいアイデアですし，コマンドもわかりやすく作ってあります。

Dr.D：それに4人まで同時にできるのも特徴じゃな。多人数でやればお互いのコミュニケーションもとれるしのぉ。

つぐ美：それじゃDr.，今月のベスト・プログラマーは？

Dr.D：作品のアイデアを重視ということで，「ガーデナー　NO1」の，まるでばらんクンに決定じゃ。次の作品も期待しとるゾ。



▲PC-9801用「ガーデナー　NO1」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●VB4.0用「SKY」／掛川晋司
（影：ボールを雲の上でバウンドさせながら上へ上へと進んで行くゲームなんだけど，なかなかバウンドさせるための雲ができないためクリアできないよ）

●MSX用「CAPITAL MONSTER2」／杉本康宏（Dr.D：98年に掲載された作品の続編ということじゃが，とくに目新しい部分がなく，前作のマイナー・チェンジにとどまっているのが残念じゃ）

投稿ありがとう

福田晋一／森川幸則／高木互文／しょう／今田旧八／まっちそふと／うるとらPK／小倉邦治／高橋元三／中村章好／久保高治／矢野博志／バンザイソフト／藪田亮一／高野春男／植田永春／橋本善雄／辻　好嗣／COWTECH／竹内郁生／尾口秀吉／ベティー／ワッツマン／川藤大典／盛田　謙／FINAL SOFT／aeka／Resphonia／K's Piece Soft/WFtn
※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの

マジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

ワンポイント・テク

DOS/V　QBasic用
その他ほとんどの機種に対応（たぶん）

◆

キーバッファのクリア！

```
WHILE INKEY$<>"":WEND
```

そう！　これだけで良いのですッ！キーバッファのクリア方法が分からないと嘆いていた方！
このプログラムをメインループ内に組み込んでください！　そうすればきっとアナタの悩みは消えてしまうでしょう!!!!

▲by 川辺裕喜

編：基本テクニックですがわりと重要。難点は，ループが終わるまで処理が進まないことですね。使いどころを考えて活用しましょう

キューピットの弓矢 de カーソル

N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)用

```
10 SCREEN 3:FOR I=0 TO 31:A$=A$+CHR$(VAL("
&h"+MID$("F00FF03FE0F2D1C20B0206020E021902
308130416021601１C00DC00EFF07C0FA",I*2+1,2)))
:NEXT:MOUSE 0:MOUSE 2,0,0,A$:CLS 3:MOUSE 1,,
,1:END
```

解説
このプログラムは、「フツウのカーソルじゃもの足りねー」という人のためのものです。MID$の中の""内を変えればカーソルの模様が変わります。詳しくは、BASICのユーザーズマニュアルを...

P.S.
ワンポイントテクニックとして、プログラムで「PRINT」と打つとき「?」と打つとスゲー時間の短縮になりますよ。

by FOX

▲by FOX

Dr.D：MID$の中身についてはBASICマニュアルを読もう。簡単な変換プログラムを作ってみるのもなかなかおもしろいと思うゾ

対応機種 PC-9800シリーズ
言語 N88-日本語BASIC(86)
DOSでしかためしてないけど
DISKでも多分O.K

```
10 FOR I=0 TO 3999 STEP 2:
POKE I,240:NEXT
```

画面全体に網をかけます。
グラフィック画面でキャラを動かすとストIIのバルログステージのようになります！（大げさ）
注）上記のプログラムを実行してもすぐに「OK」と表示されて網が破れてしまいます。
何かのプログラムの中で使ってやって下さい。

▲by ファザナ龍剣伝

影：これはテキストVRAMに書き込んでいるのかな？　そういえばHANDY98はテキストとグラフィックのVRAMが一緒の機種だったなぁ

Windows 使いこなすぞ!!　其の二　－超基礎編－

ファイルを効率的に移動させよう

●内　容
CD-ROM などにあるファイルを特定のフォルダに移動する場合、例えば…

・DLL ファイル(*.dll)　→ SYSTEM フォルダ
・フォントファイル(*.ttf など)　→ FONT フォルダ

だいたいの人は、
①エクスプローラを開く
②移動するファイルを指定する
③メニューから「コピー」を選択する
④送る場所を探して開く
⑤メニューから「張り付け」を選択する
このように結構面倒なものです。
「簡単にファイルの移動が行えるようにしちゃおう」というのが今回紹介する方法です。

●やり方：例）System フォルダの場合
・Windows フォルダ内の System フォルダのショートカットを作成する
・作成したショートカットを選択し、メニューから「切り取り」を選択する
・Windows フォルダの "SendTo"フォルダを開く
・メニューから「張り付け」を選択する

○このようにすると、右クリックで表示されるメニュー内の「送る」に System フォルダが追加されます。
これで指定したファイルが簡単に特定のフォルダに移動させることができます。

▲by 荒川祥毅

Dr.D：拡張子が決まっているなら，「copy *.dll c:¥windows¥system¥」などというバッチファイルを作って実行するほうが速い気がするぞ

マイコンBASICマガジン
創刊200号記念プログラム・コンテスト 最優秀賞決定!!

編:'98年5月号から'99年2月号まで行った「創刊200号記念プログラム・コンテスト」も，いよいよ最終結果の発表となりました。最終ノミネートに残った投稿者や，投票してもらった読者のみなさんも，気になっていたことでしょう。

つぐ美:コンテスト期間中の投稿作品は，さすがに気合の入ったものが多かったように思えます。

Dr.D:しかし，コンテストを終えて感じたことは，投稿作品すべてにおいて言えることじゃが，テクニックや見栄えに走ったものが多いということじゃな。ベーマガの採用基準である"アイデア"という点から見ると，ちょっと乏しい作品が多く見受けられたぞ。技術も大事じゃが，それをいかに使いこなすか，そのあたりも考え，アイデアに富んだ作品を期待しておる。

編:ずいぶん，きびしい評価ですね。

影:そこがDr.のいいところでもあり，私のように多くのファンをつかめないところでもあるんだな。

Dr.D:なにか？

影:いやいや，Dr.の発言は投稿者にとってはありがたいお言葉なんですよ。

編:それでは，グランプリの発表です！「掲載プログラム部門」では，「劫雨(ごうう)」が最優秀賞をとりましたが，上位4作品は僅差の勝負だったんですよ。これを見てもわかるとおり，PC-9801に偏(かたよ)ってしまいましたね。投票してくれた読者の多くがPC-9801を所有しているということもあるのでしょうが，ゲーム性はどれもすばらしかったと思います。

影:そして，「特別プログラム部門」ノミネートの作品は，ホームページからダウンロードしなければ作品をプレイできないというものだったのですが，インターネットでの投票数が多かったのにはまたまた驚きですね。

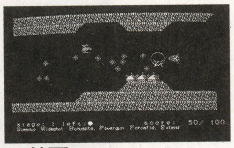
編:そんな中からグランプリに輝いた作品は「VORTEX STRIKE(ヴォルテックス ストライク)」だったのですが，こちらは2位以下との差が，思ったよりついたという感じです。逆に2位から8位あたりまでが接近していました。

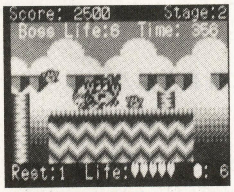
つぐ美:なにはともあれ，「創刊200号記念プログラム・コンテスト」もこの発表をもって終了となりました。今後もこのようなコンテストを実施していきますので，腕を磨いておいてください。

編:コンテスト・ノミネート作品は，ベーマガ・ホームページからダウンロードできますので，ぜひ，プレイしてみてください。

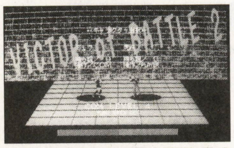
ベーマガ・ホームページ＝http://www.basicmagazine.net/

掲載プログラム部門


▲劫雨

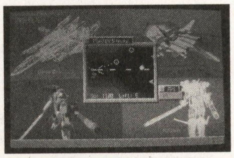


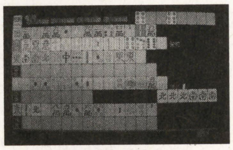
▲Jumper KID

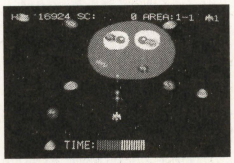

▲VICTOR of BATTLE 2

1位	劫雨	杉井 光(20歳)	PC-9801	'98年5月号掲載
2位	Jumper KID	佐藤洋司(17歳)	PC-9801	'98年9月号掲載
3位	VICTOR of BATTLE 2	ichiro(20歳)	PC-9801	'99年1月号掲載
4位	ペイント ペン太	久保善謙(28歳)	PC-9801	'98年12月号掲載
5位	黄金の夢	れっつ(15歳)	Visual Basic4.0	'98年8月号掲載

特別プログラム部門


▲VORTEX STRIKE


▲二人用四人麻雀


▲ぎゃらぷよ Ver2.0

1位	VORTEX STRIKE	真水健介(17歳)	PC-9800シリーズ(QuickBasic4.5)
2位	二人用四人麻雀	雨蛙(25歳)	PC-9800シリーズ(N88日本語BASIC(86) DOS-BASIC)
3位	ぎゃらぷよ Ver 2.0	井上 剛(26歳)	X680x0(X-BASIC, C-Compiler PRO 68k)
4位	ペイント ペン太	PyoPyo(?歳)	Windows95/98(VisualBasic5.0)
5位	ウンコを倒せ!	鈴木大輔(18歳)	Windows95(Visual C++4.0J)

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版（CD-ROM版）	￥96, 000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-3-51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金

特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

※定期購読誌名 ※新規 継続

購読期間 年 月号より 年間

送金額（送料当社負担） 円

御希望誌・ソフト・グッズ名

冊数

送金額（送料共） 円

円

フリガナ
送付先住所
□□□-□□□□

産業分類

所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL

年令 才

性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号 ） ※

（電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないでお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください 51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金 （消費税込み） 円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

99.1 現在

センサーのすべて	2,000円	〒310円	デジタル映像技術のすべて	2,000円	〒310円
MDのすべて	1,400円	〒310円	デジタル放送の幕開け	1,500円	〒310円
DVD&DVC入門基本18章	1,529円	〒310円	マルチメディア最前線	1,700円	〒310円
VTRのすべて 増補改訂版	2,141円	〒310円	マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	衛星のすべて・改訂版	1,988円	〒310円
CD技術のすべて	2,039円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円
オールアバウトストリートファイターZERO3	1,680円	〒310円	まんが電気学入門 増補改訂版	1,325円	〒310円
Windows CE2.0がわかる本	1,300円	〒310円	これから始める人のための電気学入門講座	1,937円	〒380円
Word 98がわかる本	1,380円	〒310円	新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円
Windows95がわかる本	1,300円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	SEのための情報システム工学入門	2,039円	〒310円
LAN対応データベース構築ガイド	2,845円	〒310円	ハードディスク活用ガイド	1,600円	〒310円
図解、コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
パソコン認定試験合格対策試験問題集3・4級	2,050円	〒310円	特殊無線技士受験マニュアル・改訂版	2,905円	〒310円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社、支局へお問い合わせ下さい。

東京本社 03-3445-8201（ダイヤルイン）
大阪本社 06-6203-3361
西部本社 092-431-7411
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 076-263-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0873-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名（音源名）	プログラム名（曲名）	氏名	住所	TEL番号
			〒	

年齢	応募年月日
歳	年　月　日

マイコンBASIC 応募カード

キリトリ線

切手をお貼り下さい

郵便はがき

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑥

（ふりがな）ご住所	〒 都・道 府・県		
電話	－ －		
（ふりがな）ご氏名		年齢	歳
		性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月　・時々　・初めて　読む		何人で読みますか　（　　）人	

本誌のほかによく読む雑誌は？　（　　　）

ベーマガ／別冊付録CMM　おたのしみプレゼント⑥応募欄

＊156ページと別冊付録の16ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名

インターネット・アンケート　（自宅で　／　学校で　／　職場で）

・すでに始めている（月平均　　時間）　・開始予定（　　月）　・興味なし

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑥ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン ______
Windows環境にある(98　95　3.1)　ない
周辺機器 ______
ゲーム機 ______

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン ______
周辺機器 ______
ゲーム機 ______

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　　2位：
3位：　　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌で紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●あなたはコンピュータ・ミュージックに興味がありますか？

①経験あり（使用機材等：　　経験：　　年）
②興味はあるが経験なし　③興味なし

●広告資料請求欄 ●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

Computer Entertainment Side

コンピュータ・エンタテインメント・サイド


ナムココレクションVOL.1



エバークエスト



マジェスティ


ついにできたを。
koei
融けていく闇の封印。
よみがえる絶望の邪神。
5/21
発売
光と闇の闘いを描く異世界ファンタジー！
イマジネーションゲーム
ロイヤルブラッドII
～ディナール王国年代記～
大陸を覆い尽くす闇の狂雲。
光ははたして甦るのか———。
魔法による巨大施設の建造、古代遺跡の探索など、
戦乱の幻想世界を戦略級シミュレーションで描いた意欲作！
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 価格9,800円
6/25
発売
信長の野望®
Internet
パワーアップキット
勢力圏システムの強化など、
さらにパワーアップしたネットワークゲームの金字塔！
AMD
(社)マルチメディア・タイトル制作者連盟主催
Award'98
大賞(郵政大臣賞)
ネットワーク部門
ベストプログラマー賞
同時受賞
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:4,800円
パワーアップキットと
ゲーム本体のセット。
同時発売
信長の野望Internet
with パワーアップキット
Windows®95/98・Windows NT®4.0版●価格:9,800円
チャットなどで他人に迷惑の
かかるような発言はやめましょう
※弊社インターネットゲームロビーを使用する
場合は、利用規約への同意が必要です。
ご注意 インターネットプレイにはインターネットに接続可能な環境が必要です。モデムで接続する場合は、28.8kbps以上のモデムが必要です。ダイアルアップ・ルータでの接続、企業・学校等のファイアウォール経由の接続や、一部のプロバイダによってはインターネットプレイが動作しない場合があります。インターネットでゲーム可能な環境かを調べるプログラムが、http://www.koei.co.jp/netgame/ からダウンロードできます。プロバイダへの契約金と接続料金、アクセスポイントまでの電話代等は、お客様ご自身の負担となります。混雑時などは、サーバにつながらないことがあります。



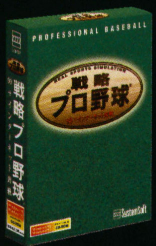
ウォーSLGの醍醐味、ここに凝縮。
5/28
発売
名作「提督の決断」に続く迫真のウォーSLG
タクティカル・ウォーゲーム
戦士の決断
COMBAT FORCE
コンバットフォース
●戦術の異なる2大リアルタイム戦闘!
【レジスタンス戦】限られた装備での局地戦
【軍隊戦】戦車・戦闘機を組織化して大規模戦を展開
●F-22ラプター戦闘機、M1A2エイブラムス戦車など
最新の実在兵器を駆使せよ!
Windows®95/98版 価格9,800円
絶賛
発売中
人間同士だから熱くなる。ネットワークを飛来する、虚々実々の駆け引き!
●カードバトルの興奮を導入した外交システム
●巨大マップで表現された中国大陸に全プレイヤーが同時存在
●張りめぐらされた街道上で展開する壮絶な都市争奪戦
●コーエーのサーバにチームを登録すればチーム対抗戦も可能
●成績上位者はコーエーホームページで官位を授与
●罠・偽兵・火計など攻守における計略の妙味を実現
三國志®
Internet
コーエーのネットワークゲーム
第2弾!
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:8,800円
『三國志Internet』ネットワーク対戦キャンペーン
実施中!
〆切
8/31
プレゼント① 「194年 群雄割拠」シナリオの月間得点ランキング20位の方に、弊社ソフト「ロイヤルブラッドⅡ」をプレゼント【期間中毎月1名・合計5名様】
※該当者が複数名の場合抽選になります
プレゼント② 各シナリオ(計6本)毎に、月間得点ランキング上位20名の中から抽選で2名の方に「三國志 Internet オリジナルテレカ」をプレゼント【期間中毎月12名・合計60名様】
※参加方法・当選発表などさらに詳しい情報は全てコーエーホームページで!…http://www.koei.co.jp/netgame/


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
失われた希望を取り戻す為、
少女の戦いが今始まる・・・
6月4日発売予定
価格9,800円(税別)
初回限定版:設定原画集付き!
多彩なユニットを
自由に編成
自分の戦術を
自由に展開できる!
戦術シミュレーションRPGに
リアルタイムのスピード感が加わった!!
他に類を見ない独自の思考ルーチンにより、
スムーズな迫力あるプレイを実現!!
簡単操作の
ユニットコントロール!
REALTIME SIMULATION ROLEPLAYING
SAINT EYES
セイントアイズ
通信販売でもお求めになれます!
[通販特別価格実施中!]
詳しくは URL http://www.tgl.co.jp/ もしくは
0120-301967 までお問い合わせください。
株式会社 テイジイエル
本社/〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ヶ枝ビル 0120-301067
URL http://www.tgl.co.jp © TGL 1999

SystemSoft



春の病。



球春到来！こんどはインターネット対戦も楽しめる。

さあ、いよいよ99年ペナントレースの開幕。なにかと話題の多いことしのプロ野球界ですがこちら春の定番「戦略プロ野球」も、話題を満載しての開幕です。個性あふれる選手たちの才能を開花させることができるか、あなたの手腕が試される「チーム育成機能」。さらには育成したチームの監督として、他のプレイヤーと通信対戦ができてしまう「インターネット対戦機能」も搭載。もちろん各球団の新情報にも細やかに対応しています。プロ野球ファンの頭を悩ませる春の病に、現実のペナントレースともども、あなたもハマッてみませんか。

REAL SPORTS SIMULATION
戦略プロ野球®
99＋インターネット対戦

4月30日開幕

＜Windows®98／Windows®95対応＞戦略プロ野球® 99＋インターネット対戦：価格8,800円 ■動作環境／Microsoft Windows 98日本語版、Windows 95日本語版が動作する環境 •Pentium133MHz以上のCPU搭載機種 •2倍速以上のCD-ROMドライブ • 800×600ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境 •32MB以上のメモリ •100MB以上のハードディスク ※インターネット対戦には、Direct X6の動作可能な環境と、インターネット接続可能な環境が必要です。 ●（社）日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム ●フランチャイズ11球場公認ゲーム ●日本音楽著作権協会（ビデオ録音）第983738号

いま、インターネット対戦が熱い！
24時間稼働中。サーバー使用料金は無料です。

＜システムソフトのインターネット対戦サーバー対応製品＞
- ●リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦 ……8,800円（発売中）
- ●リアルタイム版大戦略バリューパック ………9,800円（発売中）
- ●戦略プロ野球99＋インターネット対戦 ……8,800円（新発売）
- ●アクセスガールズのインターネット麻雀……9,800円（対応予定）
- ●雀道4プロフェッショナル …………予価9,800円（6月発売予定）

●インフォメーションセンター：092-752-5264（祝祭日を除く月～金／9:30～12:00, 13:00～17:00）

※製品の仕様・価格は、将来予告なしに変更することがあります。※表示価格に消費税は含まれておりません。
※弊社の商品は、製品によって対応機種や動作する条件が異なります。
お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。
※会社名、商品名等は一般に各社の商標または登録商標です。

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです （社）コンピュータソフトウエア著作権協会

internet システムソフトではインターネットのホームページにて、さまざまな情報を提供しております。 http://www.systemsoft.co.jp/

株式会社 システムソフト
〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30

『ファーストクィーン』の新作がアンバランスから発売

以前より本誌で注目している呉ソフトウェア工房のリアルタイムSLG『ファーストクィーン　ザ・ニューワールド』が，6月下旬にアンバランスより発売されるメドがたった。3Dボードなしにテクスチャーを使ったグラフィックを実現しているだけでなく，ゲーム的にもシビアな面をなくし，一般ユーザーにも幅広く受け入れられる作りになっている。

ウリであるゴチャキャラシステムは，登場するキャラ一人一人に名前や性格が与えられており，それぞれが戦闘を経験してレベルアップしていくもの。彼らは戦闘を命じられても，生命が危機にさらされれば一時撤退するなど，単なるゲームのコマでない思考を持っている。とくに，冒険者やナース，商人といったキャラは一人でも重要な役を担える職業キャラで，とかく消耗線になりがちな同ジャンルのゲームと一線を画しているのである。また，街の住人が武装することで，強力な防衛力になるのも特徴で，生産と戦闘が一体化したシステムと評価できるだろう。Windows95／98対応。価格は未定。


▶騎兵による攻撃に加え、弓の援護射撃。陣形の選択は重要だ


◀視点はグリグリと360度回転。拡大・縮小、目線変更とダイナミックに変化


▶土地を耕す農民。街が襲われれば、彼らも武器をとって戦闘に参加する


▶ゲームの目的は敵の城を落とすこと。単純だがアツいのだ

『EAベスト・セレクション』シリーズ，コンビニにて発売

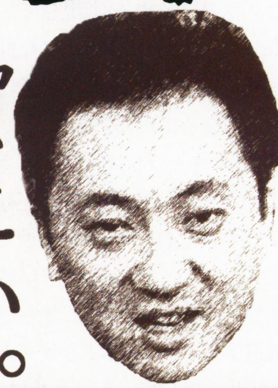
エレクトロニック・アーツ・スクウェアが，コンビニ専用ソフト『EAベスト・セレクション』シリーズを販売することを発表した。これは，同社から発売された海外ソフト（日本語版）のなかでも人気の高かったタイトルを，全国のサークル・ケイおよびサンクスにて2,980円で販売するというもの。現在は『シムシティ2000　スペシャルエディション』『U.S.ネイビーファイターズ　ファイナルミッション』『ニード・フォー・スピード 2』『モトレーサー』の4タイトルが，右のような新パッケージで発売中だ。これまでのコンビニ向けパソコン・ソフトが，一般層を意識したお手軽タイプのものが多かっただけに，一種の挑戦とも言える本シリーズ。新たなユーザー層獲得の糸口となるか，その動向に注目したい。



俺を信じてコレを買え!

俺：ベニー松山

この連載も長い。じつに6年あまりにわたってつづいてきたコーナーである。これもひとえに俺の努力と人徳の賜物である，などと抜かそうものなら朝目覚めると寝床に馬の生首が添えられかねないのでやめておく。当初は「日進月歩のゲーム業界において濁流に飲まれんとするはかなげな美少女のごときソフトにスポットを当ててみたりする」コーナーだったような，そんなん全然ウソだったような気もするが，まあとにかくこの『俺コレ』自体が時代の荒波にもまれてその姿を変えていった。人様を呼びつけて戦ったりもした。1回しか使わなかった新タイトルもあった。今となっては何もかもが懐かしいわい。ひとつ初心に返ってみるか。



信じろ
買えい。

バンジョーとカズーイの大冒険

●ニンテンドウ64 ●任天堂 ●アクション
●6,800円 ●'98年12月6日発売

昨年暮れ，俺は三軒茶屋のTSUTAYAをぶらりぶらりとうろついていた。何かおもしろげなソフトが安売りされているといいななどと思いつつ，投げ売られていた『アナザーマインド』を無視して，N64コーナーにさしかかったときのこと。

『バンジョーカズーイ』が否が応でも目にとまる。なぜなら余ってる余ってる。電気ネズミを声でしつけるヤツは売り切れているが，クマとトリはズラリとならんで，陽気なニンテンテイストのパッケージイラストもどこか悲しげだ。なんでジャッパニーズ，ミーたちの魅力わからないデスか？　そんな怨嗟の声が聞こえてきそうだよバンジョー。いや，俺はわかってるって。『ゼルダ』そっちのけで音符も900個集めたんだぜカズーイ？

そこに大学生風の二人組が通りかかって『バンジョー』を見つめ，吐いた言葉がつぎのコレだ。

「任天も『バンディクー』パクっちゃヤベエよなあ。売れっかよこんなの？」

「なあ。『バンディクー3』買うよな」

えええええ!?

そうか！　俺はてっきりこのゲームの，日本のマーケティングを気にもとめない雰囲気が理解されにくいんだとばかり思ってたんだが，PS人気をねたんで作られたパクリゲーだと思われていたのか！

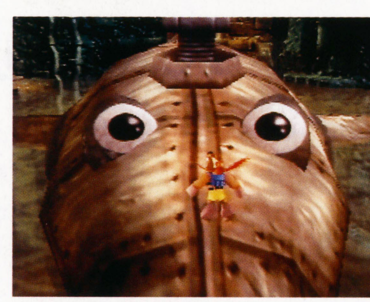
そりゃちがう，わかってないよチミたちィ～と訓話を垂れてやろうとした俺だったが，冷静に考えてみると確かに似てる。“バン”ではじまるし，上半身ハダカでズボンだけははいてるし，見かけだけなら橋田壽賀子と犬飼家の愛犬嵐号くらいにはソックリである。ん～，もしかしたらホントにそういうつもりでデザインしたのかレア社？　とか思えてきた。

で，ちょっとひらめいたアイデアなんですが，いっそこのまぎらわしいクマは無視して『カズーイの大冒険』にしちまったら，痛くない腹を探られなくていいんじゃないスかね？　だって結局ゲームでもバンジョー何もしてないですもん。飛ぶのも大ジャンプするのもタマゴ吐くのも突つきまくるのもカズーイだし，じつはこのクマ，いなくていーんです。

そんなワケで買おう，みんな。



◀突き放した感のあるキャラども。慣れればラブリーです



◀『マリオ64』の流れをくむ本格派。作りこみは凄まじい



◀いいかげんにプレイしていると必ず泣きを見るクイズ盤

遊戯王デュエルモンスターズ 大会観戦記

●ゲームボーイ　●コナミ　●カードゲーム　●4,300円　●'98年12月17日発売

メチャメチャ売れましたねこのゲーム。GBカラーの発売とコミック連動の追い風を受けて，150万本ですか？　いやースゴイ。カラーですらないのに。

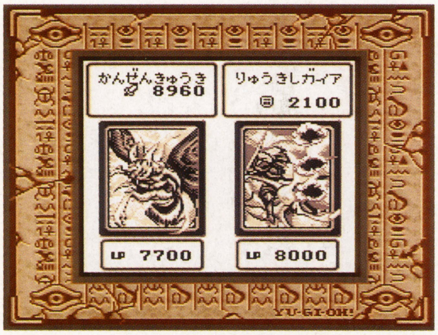
あ，あらかじめ言っておくと俺はこのゲーム全然ススメられません。原作ファンなら，とか軽いレビューでよく使われる常套句だけど，ファンでもかなり心が広くないとダメ。殺意を感じちゃうかも。

とにかくCPU戦が15年前の俺でもBASICを使って組める程度のシロモノなのにガックリきた俺は，ならば対戦はどうなのかと望みをかけて，去る1月某日に開かれたメーカー主催の『デュエルトーナメント』第1次予選を取材してみた。

しかし！　しかし，やはりである。原作のデタラメカードバトル（俺は好きだが）に似せて作っただけあって，要は強いモンスターカードをデッキに大量投入しておくのがもっとも単純な勝利方法。ほかにもライフの半分以上を削る攻撃呪文があったりして，しかもシステム的には何枚投入してもOK（！）。そのままでは大会どころか試合も成立しないので，直前になって禁止・制限カードのルールが会場となる店舗に送られてきた。少年ジャンプ誌上での公開は間に合わず，参加者の大半が当日現地でレギュレーションを知り，大慌てでデッキを構築する始末である。これでは運営を丸投げされたお店もかわいそうとしか言いようがない。

で，このルールにのっとった対戦がおもしろいかと言うと，結局誰のデッキも似たり寄ったりになってしまい，大会も盛り上がったとは到底言いがたかった。

『2』に期待，はもうしないかも（泣）。



▲原作とはかなりルールが異なるが，ごっこ遊びがしたい向きにはそれなりに楽しめるかも



▲旧GBを使っていたため，変換コネクタ不所持で失格になるケースも。子供には痛いルールだ



▲20名弱が集まった予選を勝ち抜いた少年（左から二人目）。勝負を挑んだが俺，負けました

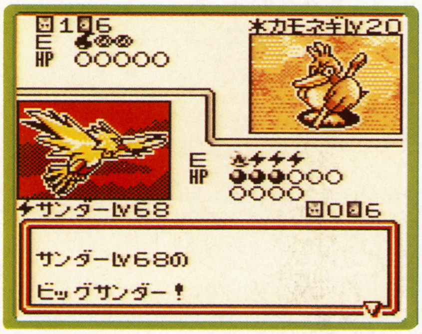
ポケモンカードGB

●ゲームボーイ　●任天堂　●カードゲーム　●3,500円　●'98年12月18日発売

さて，こちらの発売日は『遊戯王』に遅れること1日。しかし，明暗の差ははっきりと出た。『遊戯王』に販売本数で倍の差をつけられてしまったのだ（それでも大ヒットだけど）。1日の差でユーザーの購入資金が尽きたのか，それとも今はポケモンより遊戯に勢いがあるのかは不明だが，ミリオン狙いの当てが外れたことは確かなようで，あちこちで激しく値崩れしてしまっている。

悪いことは言わないから，買いなさい。

俺がカードに弱いことを割り引いても，これにはハマった。もともとのポケモンカードが複雑な処理を避けて作られていることもあり，GBソフトとしてじつによくマッチしている。CPUがそこそこ強いからひとりでも楽しいし，もちろん対戦はよりイケる。なんでこっちが余るかなぁ。



▲ランダム要素はGBならでは。実際のカードではできない効果を取り入れているのが心憎い



▲カードポンは双方に新しいカードが生まれるウレシイ機能。赤外線通信だから手軽にできる

お互い死ぬまで修行じゃあ！

懐かしのオリジナル版『俺コレ』は，次世代プレステの発表やらDDの発売問題やらでN64戦略が苦境に立たされている任天堂モノで固めることになった。それにしてもポケモンで息を吹き返したGBがカラーになって，ここまで好調だってんだから驚くしかない。確かに新ハードの性能ってすごいけど，ゲームしだいで8ビット機でも十分に楽しめるってコトが証明されちまったワケだ。

さてさて，このコーナーも今回でひとつの区切りを迎えることになった。っていうと最終回のようだが，書かなきゃならんなあと思うことがたまったら，俺はまたいつなりともどってくる。それまでおのおの精進して，タイトルの大小にかかわらず良いゲームを選び取り，ダメゲーを駆逐する目を養ってもらいたい。

そしていつの日か，裏盃でもかわそうではないか。うはははは，アディオス！

Windowsで アーケード!

あのアーケード・ゲームを，家で思う存分プレイしたい――かつてのゲームファンがパソコンを購入する最大の理由のひとつは，これであった。そして現在，PC市場ではアーケード移植作再燃のきざしが見えている。そこで編集部では，Windowsで発売済みのタイトルにマトをしぼり，動作環境を考慮したうえで改めて紹介してみた。懐かしのタイトルから最新作まで，「完全移植」された作品群に，パソコンの進化を感じずにはいられない。

近年のPCゲーム市場を見わたすと，アーケードでヒットしたタイトルの移植モノが目を引く。それらは，つい最近アーケードでヒットしたタイトルから，不朽の名作まで，じつに多種多様だ。しかも，「PCゲーム冬の時代」と呼ばれる昨今にあって，売れ行きもすこぶる好調な様子である。

このような現象を「なぜ，今？」という観点から考察してみると「ゲームファンの高年齢化」であるとか「懐古趣味の流行」であるとか，さまざまな側面が浮かび上がる。が，ひとつには，最新パソコンの急速なスペック上昇という要因も確実に介在していると言えよう。

かつて異なるカテゴリーにおいて，最新技術の産物として脚光を浴びたような作品も，最新鋭のパソコンにかかれば，容易に移植が可能であるというわけだ。

そこで，今回の特集を組むにあたって，右のような表を作成してみた。これは，移植モノが流行しはじめた1996年以降のパソコンのスペック進化表である。ゲームソフトの動作を主眼に置いたため，CPUとビデオチップのリリース時期のみをまとめてみたが，これを見れば，その当時に発売されたソフトが，どの程度のスペックで動作するか，おおよその参考になるだろう。

以降のページでは，編集部が選んだ名作の数々を紹介していく。アーケード・ゲームのファンならずとも楽しめる内容になっていると思うので，今まで移植モノに興味がなかった人も，ぜひ一読を。

（文／林　秀人）

年月	CPU(AMD)	CPU(Intel)	ビデオチップ	発売ゲーム
'96　1月 6月	 K5/100	Pentium/150/166 Pentium/200	S3:Trio64V+ ViRGE Matrox:MGA-2064W/1064SG #9:imagine128 3DLabs:Permedia ATI:3D RAGE/II 3Dfx:Voodoo nVIDIA:nV1 (平均VRAM容量2～4MB)	スーパーリアル麻雀PV(5月) バーチャファイターPC(6月) マイクロソフト・リターン・オブ・アーケード(7月) ばくばくアニマル～世界飼育係選手権(8月) 餓狼伝説3(9月) パズルボブル(10月) バーチャコップ(10月) 真サムライスピリッツ(12月) タイトーレトロアーケードパック(12月) ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(12月) デイトナUSA(12月) スペースインベーダー(12月)
'97　1月 4月 5月 6月	K5/166 K6/166/200/233	MMX Pentium/166/200 PentiumII/233/266 MMX Pentium/233	S3:ViRGE DX/VX/GX Matrox:MGA-2164W/1164SG #9:Ticket to Ride 3DLabs:Permedia2 ATI:3D RAGE Pro 3Dfx:Voodoo Rush nVIDIA:RIVA128 Video Logic:PowerVR PCX1/PCX2 Rendition:Verite V1000 (平均VRAM容量4～8MB)	セガラリー・チャンピオンシップ(1月) グラディウス　デラックスパック(2月) 海底大戦争(3月) レイヤーセクション(3月) スーパーパズルファイターIIX(3月) ヘンリーエクスプローラーズ(3月) ナムコヒストリー　VOL.1(4月) 雷電II(5月) ボンジャック(5月) 電脳戦機バーチャロン(MMX専用)(6月) バーチャファイター2(8月) スカイターゲット(8月) 電脳戦機バーチャロン　for PowerVR(10月) デイトナUSAエボリューション(11月) ナムコヒストリーVOL.2(11月) ダライアス外伝(11月) バーチャコップ2(12月) マンクスTTスーパーバイク(12月)
'98　1月 4月 5月 6月 8月 11月 12月	K6/300 K6-2/266/300 K6-2/350 K6-2/380 K6-2/400	PentiumII/333 PentiumII/350/400 Celeron/266 Celeron/300 PentiumII/450 Celeron/300A/333	S3:Trio 3D ViRGE GX2 Savage 3D Matrox:MGA-G100/G200 #9:Ticket to RideIV 3Dfx:Voodoo2 Voodoo Banshee nVIDIA:RIVA128ZX RIVA-TNT Intel:i740 Rendition:Verite V2100/V2200 (平均VRAM容量8～16MB)	バーチャファイター2スペシャルパック(1月) ラストブロンクス(2月) セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ(2月) ときめきメモリアル～おしえてYour heart(3月) ストリートファイターZERO／ZERO2(3月) パズルボブル2X(3月) ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(5月) スーパーリアル麻雀PVI(5月) ナムコヒストリー　VOL.3(6月) セガ・メモリアル　セレクション(10月) スーパーリアル麻雀P7(11月) ナムコヒストリー　VOL.4(12月) バーチャコップ2(12月)
'99　1月 3月	K6-2/450 K6-III/400	Celeron/366/400 PentiumIII/450/500 Celeron/433	ATI:RAGE128 3Dfx:Voodoo3 (平均VRAM容量16MB以上)	電車でGO!2　高速編(3月) サイキックフォース2012(3月) 電車でGO!(4月) ナムコ・コレクション　VOL.1(4月) ナムコ・コレクション　VOL.2(4月) SUPER1500シリーズ　ゼビウス(4月) SUPER1500シリーズ　マッピー(4月) SUPER1500シリーズ　パックランド(4月) SUPER1500シリーズ　ストリートファイターZERO(4月) SUPER1500シリーズ　スーパーパズルファイターIIX(4月) PCゲームベストシリーズ　VOL.1　スペースインベーダー(4月) PCゲームベストシリーズ　VOL.2　パズルボブル2(4月) PCゲームベストシリーズ　VOL.4　雷電II(4月) SUPER1500シリーズ　イシターの復活(6月以降予定) SUPER1500シリーズ　ギャラガ88(6月以降予定) PCゲームベストシリーズ　VOL.5　レイヤーセクション(6月予定) PCゲームベストシリーズ　VOL.7　真サムライスピリッツ(6月予定) PCゲームベストシリーズ　VOL.8　餓狼伝説3(6月予定) SUPER1500シリーズ　ストリートファイターZERO2(7月予定)
'99年以降	K6-2/475 K6-III/450	Celeron/466	S3:Savage4 Matrox:MGA-G400 3DLabs:Permedia3 nVIDIA:RIVA-TNT2 (平均VRAM容量16MB以上)	

『ワルキューレ』パソコンに初移植 その完成度のほどはいかに？

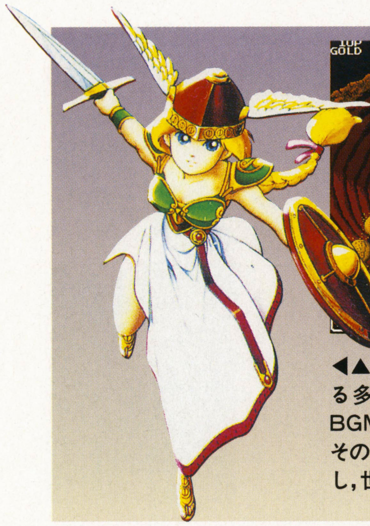
Windowsへの移植作品が立てつづけに発売されているナムコ製レトロゲーム。なかでも「ワルキューレの伝説」を収録した本作は，ファンの注目を集める期待作だ　(文／佐久間亮介)

ナムコ コレクション VOL.1

■ナムコ　■Windows95／98
■オムニバス　■3,800円
■発売中
★問い合わせ先：☎03-3756-8507



ワルキューレの伝説　LEGEND OF WALKÜRE







◀▲画面の拡大縮小による多彩な演出や美しいBGMなどはアーケード版そのまま。アイテムを駆使し，世界の果てを目指せ！

かつて家庭用ゲーム機にて移植版が登場したことはあったものの，パソコンへの移植，しかもアーケード版と同スペックでの移植はこれがはじめて。2人同時プレイだけでなく，フルスクリーンでの縦画面モードもサポートされている。

最新スペックをもってしても……

本タイトルに限ったことではないが，現状の最新スペックを誇るマシンを用いても，満足な動作速度が得られないのはツラい。

ファイナルラップ　FINAL LAP

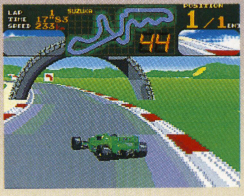


▲アクセルとブレーキ，そして2段階のギアとステアリング操作だけという誰もが楽しめるインターフェイスを採用



▲本作に収録されているのは1人プレイモードのみ。せめてLAN対戦があれば……

大型筐体ものとして登場したレースゲームを，Windows上に完全再現した本タイトル。対戦レースゲームの礎(いしずえ)を築いた作品だけに手軽で，かつスリリングな展開が楽しめる。



ネットワーク対戦がほしかったところ

複数人による対戦プレイが主流だった本作。ぜひともネットワーク対戦モードは設けてほしかった。

スカイキッドDX　SKY KID DX

ナムコの数少ないシューティングのひとつであり，かなりのヒットを記録した。空中戦を制しつつ，各ステージごとに設定されたターゲットを破壊する緊張感は，本タイトルならではだ。PSG音源による懐かしいBGMも再現し，当時の興奮があざやかに蘇るはず。



ぜひフルスクリーンで！

デスクトップの解像度にもよるが，ウィンドウ表示ではキャラなどが小さく，見づらく感じるはず。フルスクリーンモードで遊ぼう。



◀▲こちらは2人同時プレイもしっかりとサポート。キーボードでのプレイも可能だが，ジョイスティックやパッドでのプレイをおススメする

ライター推奨環境

■CPU：PentiumIII 500MHz
■メモリ：320Mバイト
■ビデオ：SPECTRA3200(RIVA TNT)
■サウンド：SOUNDBLASTER LIVE！

上記の環境でプレイしたのだが，残念ながら3タイトルとも，非常に動作が遅く，ウィンドウ＆フルスクリーンのどちらのモードでも満足のいく動作速度は得られなかった。最新スペックをもってしても動作速度に不満が残るのはあまりにいただけない。Windowsソフトとしてのチューニングをきっちりと行ってほしかった。

懐かしいナムコの歴史的名作が，低価格で続々登場

全製品1,500円という低価格が特徴のSUPER1500シリーズ。今回リリースされたナムコの作品は，1980年代にヒットした，ゲーム・センターの名作が中心だ。　　（文／八雲　晶）

SUPER1500シリーズ ゼビウス/マッピー/パックランド



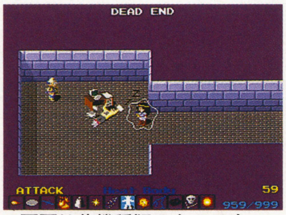
■ナムコ/メディアカイト　■Windows95/98
■アクション　■各1,500円
■発売中
★問い合わせ先：☎03-5449-2581（メディアカイト）
E-Mail support@media-kite.co.jp
URL http://www.media-kite.co.jp

1,500円のゲーム・センター

15年のあいだに，コンピュータ・ゲームの技術はすさまじく進歩した。かつては8ビット機で，どの程度アーケード版に忠実に移植されているかがステータスだった時代もあったものだ。それが今では，完璧に再現されたものが1,500円という低価格で手に入ってしまう。しかも，単に安いだけにとどまらず，家庭用ゲーム機専門店での取り扱いを交渉中とのこと。誰もが手軽に入手できそうだ。

今月登場予定の新作

第2弾として予定されているのが，Windows初登場の『イシターの復活』と『ギャラガ88』の2本。いずれも根強い人気を持つ作品だけに，今から期待している人も多いのではないだろうか。

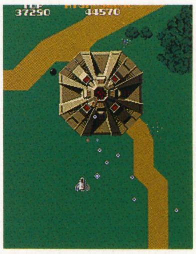


◀前作『ドルアーガの塔』の主人公ギルが，えらく貧弱になったのに泣いた人も多いとか

※画面は他機種版のものです

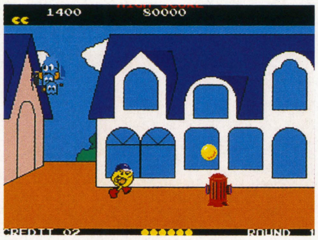
不朽の名作，ゼビウス

おそらく読者の大半がご存知のこのゲーム。1982年に登場し，数々の斬新な要素でセンセーションを巻き起こした。シンプルな操作と絶妙な難易度のバランスは，今でも十分に通用する内容。懐かしいと思うオジサンからパソコン初心者の小学生まで，ぜひプレイしてほしい作品だ。

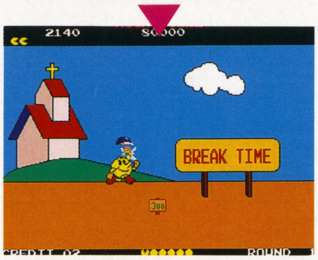


飛んで跳ねて，パックランド

ゲームメーカー各社で，それぞれの看板キャラが存在するが，ナムコといえばやはりパックマン。現在Windowsには，歴代『パックマン』を集めた『ナムコヒストリーVOL.3』が存在しているが，『パックランド』は未収録であったため，Windows版としては今回が初登場となる。『パックマン』シリーズ4作目にあたる本作は，シリーズとしては異色のメルヘンチックな横スクロール・アクションだ。ストーリーも，「迷子になった妖精を，フェアリーの国へと送り届けること」と，これまたメルヘンチック。しかし，パックマンの行く先には，シリーズでおなじみのモンスター4人（？）組と新キャラクターSUE（スー），そして数々のトラップが待ちうけているのだ。各ラウンドには，トラップのほかに，「ヘルメット」や「ワープ」などの隠しフィーチャーが用意され，ときにはこれらを活用しないと苦しいラウンドもある。とはいえ，むずかしい障害はかなり先にならないと出てこないし，操作は左右の移動とジャンプだけといたってシンプル。これなら誰にでも楽しめるだろう。



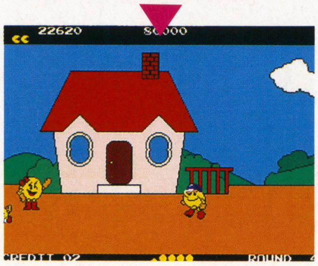
◀隠しフィーチャーのヘルメットをゲット。小モンスターから身を守る



◀ほっと一息のブレイクタイム。片道3ラウンド、まだまだ先は長い



◀フェアリーの国に無事到着。妖精たちと女王様が出迎えてくれる



◀帰路はあっという間の1ラウンド。家族が自宅の前で待っているぞ

家族で遊べる，マッピー

トランポリンで跳ねながら，泥棒猫ニャームコの盗品を奪い返す，勇敢なネズミ警官マッピー。キャラクターや設定のかわいいアクション・ゲームで，ゲームテンポも緩やかなので，女性にもおすすめ。しかし，さまざまなテクニックを覚えれば，より楽しくプレイできるぞ。



ライター推奨環境

我が家のPCは，AMD K6/200にATI RAGE2という，今ではかなり貧弱な部類です。問題なくスムーズに動いてくれるのは，技術の進歩とDirectX6のおかげでしょう。でも，速いマシンがほしいなァ。



◀パソコンのかたわらに，推奨と言わず必携の一冊（笑）。筆者の中学時代のゲーム・センターには，この本の前身である「オールアバウトナムコ」を持った人が，かならずいたものである

快適な環境が整えられる現在(いま)こそプレイ!

ナムコの名作よりどりみどり。一度インストールしてしまえば，いつでも気軽に遊べる逸品だ。仕事の合間にプレイするのは，ちょっと危険かもしれないけど。　（文／中村京子）

ナムコヒストリーシリーズ VOL.1〜4

■ナムコ
■Windows95/98
■オムニバス
■VOL.1 5,200円 /VOL.2〜4 5,800円
■発売中
★問い合わせ先：
☎03-3756-8507



はじめに

これまでにも幾度となく本誌で紹介してきた『ナムコヒストリー』シリーズ。本作を知らない人のために，まずはざっと説明をしておこう。本シリーズは，ナムコが過去に発表したアーケード・ゲームを，各巻につき5〜6本収録したお得なソフト。プレイステーションでも同じようなシリーズが登場しているが，Windows版は『スーパーゼビウス』(『〜ガンプの謎』ではない。念のため)をはじめとしたPS版にはないタイトルが収録されているうえ，画面比率や音楽も原作そのまま。環境さえ整えば，文句なしの完成度で楽しめるわけだ。

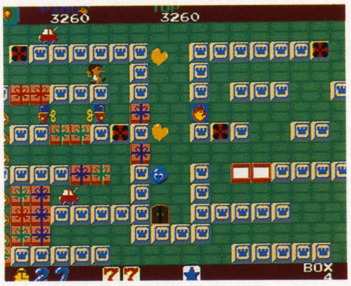
はじめてふれるみなさんへ

当時，ナムコの作品はゲームファンのカリスマ的存在だった。ゲーム内容はもちろん，キャラクター，音楽……すべてが一線を画していたのだ。そしてその作品群はファミコンやパソコンにつぎつぎと移植され，より多くの人間を虜(とりこ)にした。かくいう私もそのひとりで，ゲームやりたさに親に喫茶店に連れていってもらったこともあれば，ファミコンの移植作を遊んだりLPで音楽を聴いては，まだ見ぬ「本物」に思いを馳せたこともあった。

……と，いくら熱っぽく語っても，現在のベーマガ読者の半分をしめる中学・高校生のみなさんは，ピンとこないかもしれない。ましてや，コンティニューや攻略本などで，誰でもラストまで行けるゲームが当たり前となったいま，ゲームオーバーになったら最初からやりなおしというのはキツいのかも……なんて思いつつも，やっぱり一度はプレイしてほしいので，私個人の思い入れも含めて，『ナムコヒストリー』各巻のおすすめタイトルを挙げてみた。ゲームがそんなに上手いわけでもない私が楽しめるんだから，アクションは苦手という人も，まぁ注目してくださいな。攻略法を知りたい人は，電波新聞社刊の攻略本,「ナムコ名作ゲーム集」をどうぞ。

まずはVOL.1より『トイポップ』。ゲーム性が非常に高く，プレイしていて純粋に楽しい，と思えるはず。1人プレイと2人プレイでは難易度にかなりの差が出るから，2人で遊ぶのがいいでしょう。

VOL.2はやっぱり『ドルアーガの塔』。

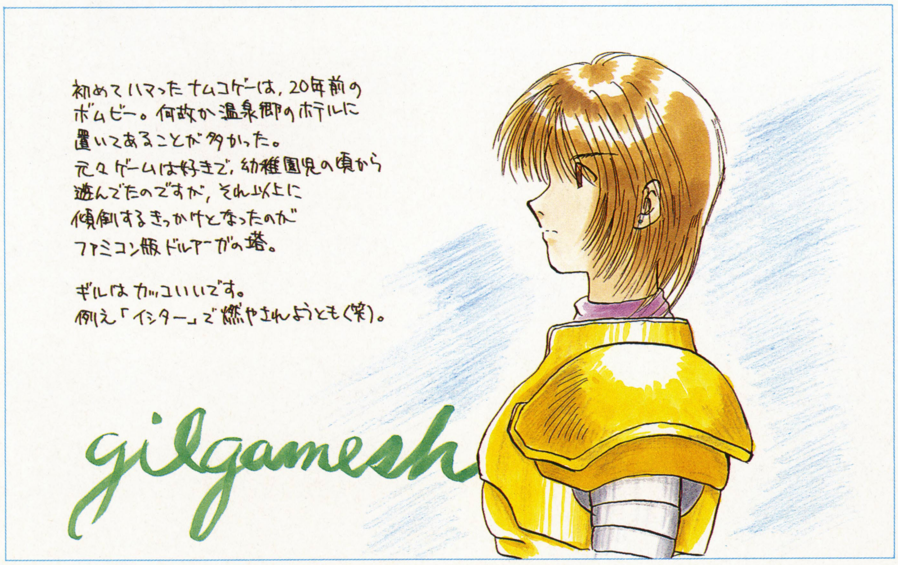

◀楽しくも手強い，隠れた名作アクション『トイポップ』

なんと言ってもギルが強くなっていくのが楽しい。敵の倒しかたを体で覚え，がんばって60階を目指そう（コンティニューもあるしね）。また，このソフトではじめてプレイしたのだが，『フォゾン』もなかなかいい感じ。「モレック」がつぎつぎとヘンなとこにくっついてしまったときのパニック感がGoodなのだ。

VOL.3だと『ディグダグII』。プーカァの正面顔がラブリー……じゃなくて，ひたすらモリでつつくも，島崩しでまとめて落とすも，プレイヤーの腕によって，いろんな戦略が取れるのがいい。

VOL.4からは『ボスコニアン』。これも初プレイだったけど，ホントに'81年のゲーム？と驚く内容。ぐるぐる動いて弾を乱射してるだけでも，はじめはなんとかなってしまう。でもレーダーは見たほうがいいかも。

……といった感じだけど，参考になったかな？　ちなみに現在,「ビデオゲームミュージック」(※)が復刻されているはずなので，興味のある人は合わせて購入しよう。



ライター推奨環境

現在，このソフトがインストールされている事務所のパソコンはMMX200。『VOL.1』が出てから数か月後（'97年後半）のスタンダードだが，十分快適である。個人的には，スピーカー必須。

※初期のナムコゲーム10タイトルのサウンドを集めたアルバム。4月下旬にゲーメスト／サイトロンレーベルから復刻されることになった

VoodooⅡがあれば、最高なんです!!

サイキックフォース2012

■アンバランス ■対戦格闘
■発売中 ■8,800円
★問い合わせ先 ☎03-5283-3625



アーケード版が3dfx社のビデオチップを使用していたこともあり，Glide版はかなりきれいです。 （文／開田清隆）

オリジナルに限りなく近いデキ

昨年アーケードでヒットを飛ばした対戦格闘『サイキックフォース2012』がWindowsに移植されたぞ。

アーケード版では，美しいグラフィックがウリのひとつだったが，Windows版でもその美しさは健在で，とくにGlide版は，アーケード版と見わけがつかないほど。ゲームモードは，2P対戦（ジョイスティック必須）とストーリーモードがプレイ可能で，アーケード版での隠しキャラのウォン，キース，バーンの3人も使うことができる。このあたりは，ファンも納得というところだ。



▲こちらはGlide版。アーケード版に負けない，美しいグラフィックでプレイできる

ただし，動作環境はちょっとキビしく，Voodoo系チップの載った3Dビデオカードがない場合（DirectX版）は，テクスチャーが欠けたりするほか，動作がかなり重い。編集部で試したところ，PentiumII 350MHz＋RIVA TNTチップ搭載の3Dカードという環境でも，ちょっとキツい感じだった。DirectX版は起動も遅く，快適に遊ぶには，かなりのスペックが必要だ。

DirectX版は



◀グラフィックはがんばっているものの，やはり重い

やっぱりVoodooがほしい!

DirectXでは……だけど，Glideのほうはハッキリ言って，いいデキです。CPUはPentiumIIの300MHzぐらいでいいから，VoodooIIを用意したいところ。もしVoodoo系のカードを持っていたら，まちがいなく“買い”の1本です。

電車でGO!2 高速編

■アンバランス ■電車SLG
■発売中 ■8,800円
★問い合わせ先 ☎03-5283-3625



画面はきれいなのに，軽い，軽い

各方面で話題の『電車でGO!』の新作が，PC専用のマスコンと同時に発売された。美麗なグラフィックに注目だ。

あの「こまち」をPCで運転!

アーケードなどで好評の電車SLG『電車でGO!』の第2弾，『電車でGO!2 高速編』も，Windowsで楽しめるようになった。



▲Windows版はグラフィックがとても美しい。PSやアーケードと比べてみよう

Windows版の特徴は，パワーアップされたグラフィック。アーケード版と比べてみても格段に美しく，雪の降る山や都会の町並みなど，表情豊かな風景を楽しみながら運転できるのだ。うれしいのは，画面が美しいにも関わらず，それほどマシンパワーを必要としないこと。PentiumIIの233MHz程度で十分快適だ（ただし，ビデオカードはDirect3Dに対応しているものが必要）。



◀全5路線を収録。ボーナスステージもちゃんとあるぞ



◀秋田新幹線「こまち」。雪の降るなかで電車を走らせるのも楽しい

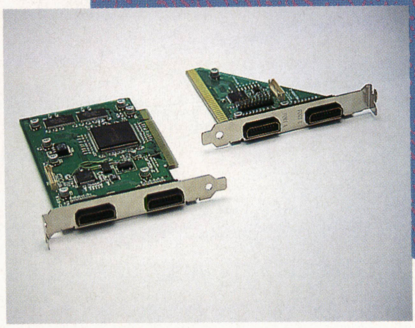
PC版専用コントローラも同時発売されたので，より本物に近い興奮を味わいたい人は，ぜひゲットしよう。

今のマシンで十分，かな?

CPUはPentiumII 233MHzクラス，ビデオカードはDirect3D対応でVRAMが4MB（AGPなら2MB）のものが必要だ。

PCゲーマー必携アイテム

IF-SEGA2を使ってみたぞ！



セガサターンのコントローラをWindowsのゲームで使用可能にする拡張ボード「IF-SEGA」が「2」になって新登場。さっそく遊んでみました。（文／開田清隆）

サターンのパッドが使えます

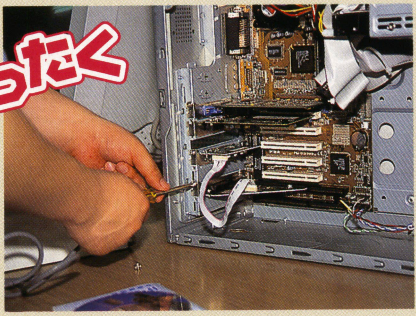
この「IF-SEGA2」は，サターンのパッドをはじめ，ツインスティック，マルチコントローラー，シャトルマウス，マルチターミナル6，アナログミッションスティック，そしてバーチャガンをWindowsのゲームで使用できるようにする，というスグレモノの拡張ボード。操作性のいいサターンのコントローラでプレイできるので，アクションゲーム用としてぜひ用意しておきたいアイテムなのだ。

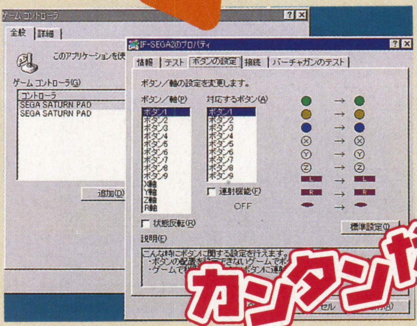


▲コントローラを接続するポートはふたつあるので，対戦プレイだってOK

ISA版を導入してみました

まったく





カンタンだ！

▲ISAバスに取り付ける。フラットケーブルでつながれたサブボードもセットする
▶ボタン配置は自由に設定可能だ

セットアップは，いたって簡単。ボードをマザーボードに挿して Windowsを起動すれば，ボードを自動認識してくれるので，付属のドライバを入れる。あとはゲームに合わせてボタンなどの設定をすれば準備完了だ。Windowsのゲーム用APIであるDirectInputに対応しているので，ほとんどのゲームでサターンのコントローラを使用できるぞ（ただし，バーチャガンなどの一部の機器はゲーム側での対応が必要）。なお，バーチャガンを使わない場合はサブボードを取り付ける必要はない。また，バーチャガンは液晶ディスプレイでは使えないので注意しよう。

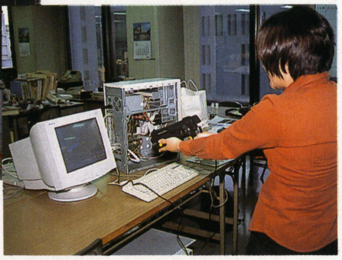
ぜひ IF-SEGA2で遊びたい2タイトル

バーチャコップ2（セガ）

IF-SEGA2には，バーチャガンに対応した特別版『バーチャコップ2』が添付されている。バーチャガンを持っているなら，ぜひ遊んでほしい。マウスで遊ぶのと，実際に銃を持って遊ぶのとでは，おもしろさが全然ちがうぞ。



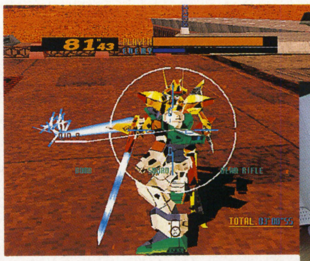
◀通常のゲームのほか，ふたりで撃ち合う対戦モードも



▶バーチャガンを使えば，ゲームが100倍楽しくなる

電脳戦機バーチャロン（セガ）

MMXPentiumが必要という，発売当時としては高いスペックを要求された『バーチャロン』も，現在ならそれほど高級な環境でなくても快適に動く。300MHz以上のPentiumIIがあれば，グラフィックの設定を「rich」にしてもストレスなく遊べるぞ。



◀機体のカラーが8色から選べるほか，通信対戦にも対応



▶遊ぶならツインスティック！今なら安く売ってるし（笑）

ほかにもこんなゲームで遊んでみました

ここまでに紹介した以外にもWindows対応の移植タイトルはたくさんある。それらを現行スペックのパソコンで遊んだらどうなるのか？　編集部のソフト・ライブラリーから選んだ10本をライター数人でプレイし，その感想を気ままに語ってもらった。それぞれの簡単な紹介もつけたので，ゲームを知らない人は参考にしてほしい。なお，過去にゲームバンクから発売されたタイトルで，発売元表記がサイバーフロントになっているものについては，ページ下の囲みを参照のこと。



ダライアス外伝

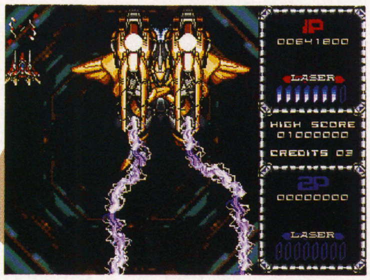
■サイバーフロント　■Windows95／98　■シューティング
■価格未定　■発売(再販)日未定


京子

タイトーの看板シューティング『ダライアス』シリーズの最新作だね。画面は1モニターだけど，シリーズ&シューティング・ファンのあいだでの評判はかなりよかったみたい。


Silpheed☆

マシンスピードが速くても一定速度で動くようになっているのは評価できる。ただし，ソフト連射が遅いので連射機能のついたスティックが必須。ラスターなどのエフェクトもばっちり再現されているゾ。

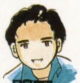


レイヤーセクション

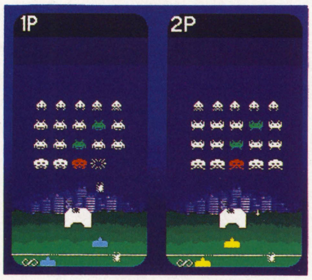
■サイバーフロント　■Windows95／98　■シューティング
■1,980円　■6月11日発売(再販)予定


Silpheed☆

タイトーのアーケード・ゲーム『レイフォース』の移植。ロックオン・レーザーという新概念の攻撃法など，シューターを熱くする1作。ただし，難易度がかなり高いので，クリアするには根性がいる。サターンにも移植されている。


開田

PentiumIIの350MHzでプレイしてみたら，ゲームスピードがえらく速くてゲームにならない。でも，READ MEに従ってDLLを入れかえると速いマシンでも遊べるようになる。縦画面の比率で遊べるのが魅力？



スペースインベーダー

■サイバーフロント　■Windows95／98　■シューティング
■1,980円　■発売中


京子

1978年に登場し，日本中で流行したタイトーの名作。基本的には家庭用ゲーム機版からの移植だけど，2人対戦モードがネットワーク対応になっている。左右に分割された画面で，どちらが先に敵を全滅させるかを競うのだ。


Silpheed☆

原作を忠実に再現しているため，名古屋撃ちなどのテクニックも健在。当然，ハードスペックはほとんど必要なくて，Pentium以上ならまったく問題ない(i486DXでも動く！)。フル画面で遊ぶ場合は，256色モードにしよう。

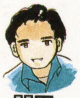


雷電II

■サイバーフロント　■Windows95／98　■シューティング
■1,980円　■発売中


京子

弾避け&撃ちまくりが爽快な縦シューティング。シューティング苦手な私でも，そこそこ楽しめます。それにしても，PentiumII 350MHzで解像度落とすと，敵の弾が速いよー。え？　もともとこのぐらいで，私がヘタなだけ？

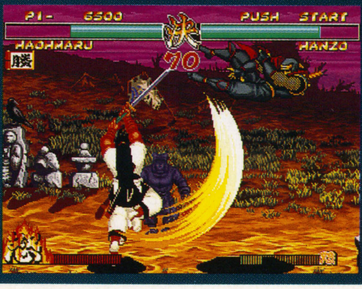

開田

グラフィックを描画速度重視に設定すれば，一昔前のPCでも十分遊べる。ただし，ホーミングレーザーを使うと極端に処理が重くなるので，Pentium133〜166MHzぐらいのCPUの人は，赤ショットと青レーザーでがんばれ！（笑）

Win95初期の移植タイトルが復活

過去の移植作を安価で提供するサイバーフロント

ゲームバンクがこれまでに発売したアーケード移植作が，サイバーフロントより「PCゲームベストシリーズ」として安価で提供されている（予定タイトルは，特集1ページ目の表にて）。サイバーフロントは，ゲームバンクからその全所有タイトルの販売権を引き継いでいるため，現在予定されているもの以外にも，上記の『ダライアス外伝』をはじめとした移植作が復活する可能性は大いにあるのだ。期待しよう。



▲『真サムスピ』も復活予定。いまなら快適に楽しめそう



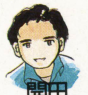
©CAPCOM CO.,LTD. 1995,1998 ALL RIGHTS RESERVED.

ストリートファイターZERO

■カプコン／メディアカイト　■Windows95／98
■対戦格闘　■1,500円　■発売中


京子

『ストII』以前の世界が舞台の外伝的シリーズ。最近廉価版が出て，買いやすくなったね。でもいま，ノーマル設定でやってるのに，ナッシュが強いような気がする。あぁ，またカウンターからのスーパーコンボが……(涙)。


開田

Pentiumの233MHzでもゲームスピードはそれほど遅くないし，キャラの読みこみも早くてプレイは快適だ。ただ，ドットの粗さが目立つ気はするけど。それにしても，なんでオープニング・デモがムービーなんだろう（笑）。



©CAPCOM CO.,LTD. 1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED.

スーパーパズルファイターIIX

■カプコン／メディアカイト　■Windows95／98
■アクションパズル　■1,500円　■発売中


京子

これも現在，廉価版で発売されているよ。ルールはカンタンだし，「ジェム」をまとめて壊したときは見た目も音も爽快だし，ゲーム初心者にもおすすめです。パソコン版オリジナルのモードもあるね。


片平

動作環境ギリギリのPentium133（98ノート）でも，ほぼ問題なし。「ジェムを消したいのにクラッシュジェムが出ない」というもどかしさを解消したパソコン版オリジナルモードは，スパズラーなら絶対に遊んでおきたい。



ラストブロンクス

■セガ　■Windows95　■3D対戦格闘
■8,800円　■発売中


京子

武器を使用した，スピーディで華麗な戦闘が楽しめる。制作に，もとベーマガライターのやんま氏が関わってるのもポイントです（笑）。画面の解像度を変えることで，いくらでもゲームスピードを速くできるよ。


山田

秒間フレーム数とかいろいろ調整できるので，あまり速くないパソコンでもプレイできるぞ。縮小10%モード（本誌3月号『強童5』参照）も楽しいし。ただ，アーケード版をそのまま再現するには，PentiumIIでもキツイかにゃー。

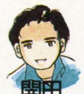


バーチャファイター2

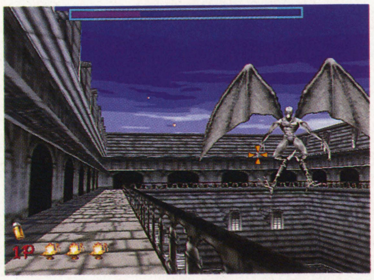
■セガ　■Windows95　■3D対戦格闘
■8,800円　■発売中


京子

ロングヒットを誇った，3D対戦格闘の名作です。シリーズのなかで，『2』が一番好きという人も多いんじゃないかな？　しかし，いまのパソコンは，モデル2のタイトルぐらいなら，あっさり再現できてしまうんですねぇ。


開田

PentiumIIと最近主流のビデオカードの組み合わせならば，限りなくアーケード版に近い感覚でプレイできるぞ（それでも，秒間30フレームだが）。『3』より『2』が好きな人で，サターン版はどうも……という人はぜひ！



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

■セガ　■Windows95　■ガンシューティング
■7,800円　■発売中


京子

演出や美麗グラフィックがウリの人気ガンシューティング。6人のプレイヤー・キャラが用意されていたり，ボス戦のみを楽しめたりと，パソコンならではのモードが充実してるね。IF-SEGA2にも対応したらいいのに。


八巻

D3D対応なんで，3Dカードがあれば，けっこうキレイなグラフィックで遊べちゃうんですよね〜。PCモードだと，さらわれちゃうはずのソフィーが使えるし，ボスモードでは全部のボスを相手にタイムアタックが楽しめます。おすすめっ！



ときめきメモリアル〜おしえてYour heart

■コナミ　■Windows95　■SLG
■6,800円　■販売中止


京子

センサーで心拍数や発汗の度合いを計りつつ，女の子の質問に答えていくという一種のシミュレーション・ゲーム。パソコンではセンサーの代わりにマウスを使うのだ。いまは生産が中止されているので，入手はむずかしいかも。


開田

ゲームの動作に関しては，最近のパソコンなら問題なし。しかし，プレイ中はマウスを左右に動かしつづけなくてはならず，これがかなりむずかしい。イラストはたくさん入っているので，ファンにはうれしいソフト……なのか？

海外発ネットワーク・ゲーム



エバークエスト
■ソニー・インタラクティブ ■Windows95／98
■RPG ■$49.99 ■発売中

EVER QUEST

いまディープなゲームファンを熱狂させているソフトとは何だろう？ 『ウルティマオンライン』？ 答えはNO。『ハーフライフ』？ これもNO。秋葉原の輸入ソフトショップでも入荷，品切れ，次回入荷未定という状況が繰り返されるほどの人気を誇るネットワークRPG。それがこの『EVERQUEST』だ。 （文／佐久間亮介）

ネットワークRPG新時代へ！ 広大な世界へ旅立とう!!

まず最初に驚かされるのは，3D視点によるネットワークRPGを実現してしまった点であろう。一見すると海外ゲームにありがちな普通の3D-RPGのように思えるかもしれない。だがフィールド上に存在し，モンスターたちと戦闘を繰り広げているヒューマンやハーフエルフといったキャラクターは，そのすべてが世界各国のユーザーが操る正真正銘のプレイヤーキャラクターなのだ。次期『ウルティマオンライン』が3D視点を導入すると伝えられてはいるものの，現時点においてプレイヤーの視点で展開されるネットワークRPGは本作のみ。このことからも，いかに本作が強いインパクトをもったタイトルであるかがおわかりいただけるのではないだろうか。

3Dで描かれた圧巻のファンタジー世界

▼日本での正規輸入版の発売は未定。よってマニュアルや画面上の表示などはすべて英語だ



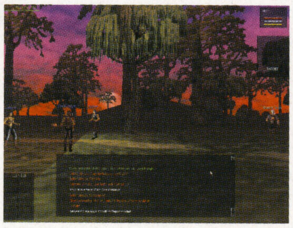


▲名前や種族のほか，性別や容姿といったものまでもが選択可能だ



▲広大な世界には多くの謎が隠されているらしい

▶この画面内で確認できる人型キャラは，すべてプレイヤーキャラ



死体を捜し装備を回収せよ

英語があまりよくわからない人でも楽しめる点も，本作の特徴のひとつ。旅先でモンスターなどに襲われ，死に至ってもあわてていけない。たしかに復活後のキャラクターにはおざなりな武器とわずかな食料しか与えられない。が，自分の死体を見つけ，そこからアイテムや装備を回収すればいいのだ。荷物を回収できるのは，死体と同一のキャラクターのみ。他人の死体の荷物を強奪するようなマネはできないので，確実に以前とほぼ同じ状態へとリカバリーができるのである。

▶一定の時間が経過すると死体は消えてしまうので気をつけよう

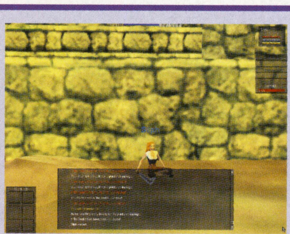


FREEPORTで冒険者としての力をつけよう

新たに作られたキャラクターは，たいていの場合，FREEPORTと呼ばれる町に生み出される。ここでまずすべきことは，町の外に広がる荒野で，クモやヘビといったモンスターを相手に己（おのれ）の技に磨きをかけることだ。本作はスタート直後から，いきなり遠くの町やフィールドへ足を伸ばせるほど甘くはない。地道に経験を積み，スキルを高めていく必要があるのだ。しかもここならば強力な怪物に襲われたとしても，町のゲートへ逃げこんでしまえば，親切な衛兵たちが敵を追い払ってくれる。初級冒険者の訓練にはうってつけの場所なのだ。しばらくはモンスターを倒し，その死体から奪った肉や皮を商店に売却する生活がつづくだろう。

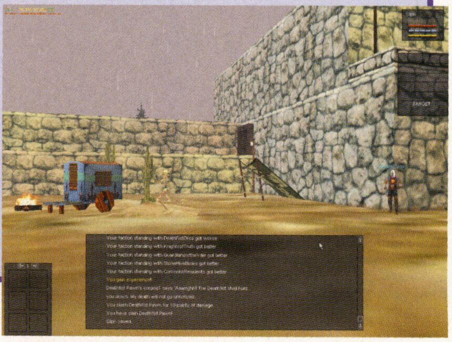


▲目標となる敵キャラを指定し，オートバトルコマンドを実行すれば簡単に戦闘が行える



◀キャラクターを座らせると，体力を早く回復させられる

▶ブレーキが壊れたダンプカーよろしく突進する骸骨。ヘタに関わらないほうが……





海外発ネットワーク・ゲーム

Kyoのお気楽

MAJESTY

マジェスティ日本語版
■システムプロ
■Windows95／98　■RPG
■クライアントソフト無料
(サーバー接続料金のみ)
■稼働中

言語の壁，複雑なシステムなどを理由にネットゲームを敬遠してた人や，ネット初心者も要注目！のお手軽RPGが登場。ブリタニア在住のKyoによる現地取材レポートを掲載したので，読んでね。　(文／中村京子)

とにかくシンプル！ネットゲー入門としても最適な，韓国生まれの多人数同時プレイRPG

まずはソフトを入手[※1]。βテスト期間中はサーバー接続料[※2]もかからないので，CATV(ケーブルテレビ)接続の私は，ほとんどタダでプレイできるようなものだ。

キャラクターを作成したら，いよいよゲームの世界へ。最初に降り立ったのは，「アゴラ市」の噴水前だった。画面に流れるテロップはGM(ゲームマスター)からのメッセージかな？ウィンドウには，さまざまな情報が絶え間なく表示されている。マジェスティ(皇帝)を目指すという目的のわりには，ほのぼのしてるなぁ[※3]。周りには数人のプレイヤーと，NPC(ノンプレイヤーキャラクター)らしきおじいさん。プレイヤーには普通にチャット[※4]で話しかければいいけど，NPCとはどうやって……と思いつつおじいさんを左クリック。あああ攻撃してしまった。どうやら右クリックが正解らしい(編註：最初のログイン時にちゃんと説明が出ます)[※5]。話しかけると，初心者のための訓練場へ行きたいかと聞いてきたので，迷わず行くことにした。

レベルがすべてのこのゲーム[※6]では，とにかく敵と戦って強くなることが，当面の目的となる。最初の修行相手はブルーワームだ。得られる経験値が減ってきたら，一段階上の敵に挑む。つぎはレッドワーム，つぎはアコニア……そうこうしているうちにレベル12になり，新しい武器防具が装備可能に。訓練場の奥にいるおじいさんからナイフをもらい[※7]，アゴラ市にもどってきた。

防具を買いそろえ，店の前にたたずんでいたら，近くにいた人にいきなり殺されてしまった。しかし荷物を取られたりすることはないため[※8]，あぁ，やられちゃったなー程度の思いで病院から再出発。すると，じんぞーさんという人が，「今レベルいくつ？」と話しかけてきた。12と答えると，私と同じレベルの人がいるからグループ[※9]組まない？とのこと。わーい，グループへのお誘いだ。ルパンさん，ちゃたさんを加え，4人のグループとなった私たちは，町の外でモンスター狩り。レベルアップが早い。チャットもはずむ。そうか，『マジェスティ』の本当の楽しみは，積極的に声をかけ合い，協力しながら戦うことにあるのね。

つぎの日も，またつぎの日も，同じ場所で修行する人たちを見つけては，グループを組んで戦いつづける。魔法もいくつか覚えた[※10]。マジェスティまでの道のりは長いけど，別になれなくたっていい。自分なりの楽しみかたが見つけられれば，それで十分なのだから。

真の冒険は，これからである。

Tips

(※1) ソフトは無料で入手できる。CD-ROM付属のパソコン誌，もしくはhttp://www.systempro.co.jp/majesty/index.htmlからダウンロードしよう。

(※2) 原稿を書いている時点では未定。支払いは，クレジットカードまたはアコシスによって行う。BIGLOBEおよびNIFTY会員は，プロバイダ利用料金に合算しての支払いが可能。ただ，シンプルでとっつきやすいゲーム性のためか，βテストでは，ネットゲーム初心者や，中学生プレイヤーの姿も見受けられたようだ。銀行振込など，クレジットカードを作るのがむずかしいユーザーに向けた支払いシステムも採用してほしいところ。

(※3)「マジェスティ」とは，このゲームでの最高の称号。マジェスティになるためには，レベルを上げるだけでなく，さまざまな試練をこなし，世界の謎を解き明かさなければならない。サーバーに1人のみ存在可能。そんなわけで，さぞや競争の激しい世界だろうと思っていたのだが，誰かが高レベルに達すると，他のプレイヤーから祝福のメッセージが送られたりして，和気あいあいとした雰囲気。また，画面右のウィンドウには，プレイヤーの接続情報などが常時表示される。

(※4) チャットは通常対話のほかに，クランまたはグループ(後述)員だけに見えるクラン対話・グループ対話，特定の1人だけに見えるようにする1：1対話がある。また，F12キーを押してから会話を入力すると，プレイヤー全員に聞こえる「叫ぶ」を使える。

(※5) 対象となるものにマウスポインタを合わせると白いラインで囲まれるので，攻撃したい場合は左クリック，それ以外の場合は右クリックでアイコンを呼び出し，目的に応じた行動をとろう。ちなみに武器防具は，アイテムと同じ手順で「使用」すれば装備できる。

(※6)『マジェスティ』では，自分のレベルに応じたモンスターと戦うことが重要。レベルが足りないうちに強い敵に挑もうものなら，それこそ瞬殺である。加えて，武器防具やアイテムなどにも使用可能レベルが設定されている。

(※7) 訓練所の奥にいるおじいさんに話しかけるとナイフをもらえる。忘れずにゲットしよう。

(※8) キャラクターが死ぬと，アイテム＆ある程度の経験値を失った状態で，病院からの再出発となる。アイテムは死体に残るが，当人しか取ることができないため，盗まれる心配はない。と言っても，死体が消えてしまうとアウトなので，どうしても失いたくないアイテムは，銀行(パパマ市銅像)に預けるのが一番。持ち歩く場合は，保険屋で保険をかけておけば安心だ。ただし，他プレイヤーに殺された場合は別で，アイテムを持ったまま復活できる。逆に殺した側は「親切度」が下がり，これが低くなると，「海賊ゾーン」に強制ワープさせられてしまう。他プレイヤーを殺すことのメリットは，ほとんどないのだ。プレイヤー同士で対戦をしたい人は，町の「体育館」を利用しよう。

(※9) 最大5人で結成できる集団(構成員の条件は，グループリーダーのレベル±30)。同一エリア内でグループの誰かがモンスターを倒すと，そのキャラが得た経験値を，他のメンバーも得ることができる。経験値は単独行動時の3分の2程度になるが，戦闘頻度が段ちがいになるため，結果的にお得である。気軽に結成・解散が可能なので，積極的に参加しよう。また，レベル1000以上のキャラをマスターに，20人以上が集まることで結成可能となる「クラン」もある(ゲーム運営者の許可が必要)。クラン専用のゲーム内掲示板が与えられるなど，さまざまな特典があるようだ。

(※10) 魔法を覚えるには，まず本屋で呪文書を買う。そのあと呪術屋に行き，その呪文を習うことではじめて使えるようになる。









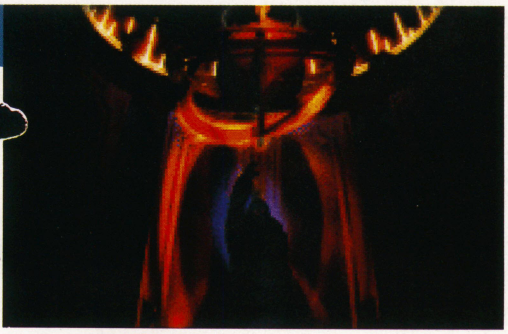
◀▲戦闘がメインの世界だが，プレイヤー同士の交流は盛ん。「レベル○近辺の人，グループ組みませんか」といった連絡はしょっちゅうだし，最近ではアイテムの売買も行われている

新・英雄伝説III

白き魔女

THE LEGEND OF HEROES III

■日本ファルコム
■Windows95／98
■RPG
■10,800円
■発売中
★問い合わせ先：
☎042-527-6501



ようやく発売された『白き魔女』。読者のなかには「もうクリアした」という人もいるかもしれないけれど，まだ手を染めてないという人のために，今回はややガイド的な内容でお送りするぞ。　（文／千歳秋吉）

新エピソードが追加！

驚くなかれ。今回の『白き魔女』では，原作のPC-98版にはなかった，オリジナル・エピソードが追加されている。

まずはオープニングの直後だ。セピア調に染まった画面のなか，フォルティアのルドルフ王が登場。魔女の海岸線に立ち，近衛兵団長と想い出話にふけるシーンが描かれる。そこでルドルフ王は，海岸に漂着した不思議な女性を発見。ただちに介抱し，城に連れてゆくが……。

ほかにも，主人公ジュリオとクリスが旅立つ前日のエピソードがちょっと追加されていたり，会話の内容が深みを増していたりと興味深い。以前にクリアしてしまった人でも，再度ハマってみる価値は十分あるってことだ。



▲物語の冒頭から王様が登場するとは，早くもなにかが起こりそうな予感



◀ラグピック村でのワン・シーン。これも新たに追加された場面だ

巡礼の旅の手引き

まずは右の地図を見てほしい。赤く印がついているのが，出発地点となるラグピック村だ。

先月号で紹介したように，巡礼の旅では五つのシャリネを回る。その順序は，まず自国内のディーネを訪れたのち，海を渡ってテグラへ。つづいて「大蛇の背骨」といわれる山岳地帯を登りイグニス，森に囲まれた都シフールと回り，最後は聖地オルドスという感じだ。帰り道は西回りになるから，結局は世界を一周することになる。

観光気分で旅を満喫できることが本作の魅力。もっとも，その道のりにはさまざまな事件やら運命やらが隠されている。それはぜひ自身の目で確かめてほしい。



▲ティラスィール地方の世界地図。旅の最中も，ときどき開いて位置を確認しよう



◀ひとつの章を終えるごとに，進行状況を示す楽しいデモがあるぞ

まだまだ公開 名場面集

クリスのお料理コンテスト



◀クリスの料理の恐ろしさは，これまでの旅で証明済みだが……

アンビッシュの都，アンデラでジュリオとクリスを歓迎するお料理コンテストが開催されることに。だが，ローディーの挑発により，なんとクリスが参加を決意する。この勝負，いったいどうなる？

迷いの森の聖獣



◀ついに姿を現したアルグレス。ここにくるには「裏の森」へ……

敵の殺し屋カジムとの戦いで，呪いをかけられてしまったクリスとグース。助けるためには，聖獣アルグレスの角が必要だという。かくしてジュリオはシャーラやフィリーとともに迷いの森に挑む。

分かたれた湖



◀兄弟の握手。ジュリオとクリスの活躍で，両国の平和は守られた

フィエンテ国は，弟のキャラック王が治めるホルクと兄のエネトン王が治めるハイゼンでひとつの国家をなす。だが，この平和な両国に戦争をもたらさんと，悪の刺客ベラートの魔の手が伸びる。

ウワサはやはり本当だった!?

不定期連載 第2回

日本ファルコム 噂の真相(!?)

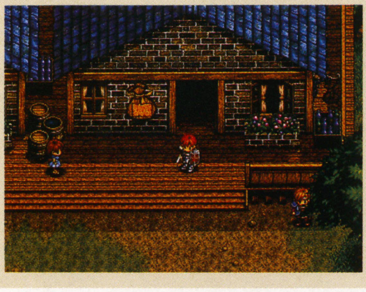
いつかどこかで見たようなこの企画，またまたやってしまいました(笑)。まぁとにかくウワサが多い日本ファルコム。今回も予想と真相をまじえてたっぷりとお送りします。乞うご期待，以下次号!?　（文／千歳秋吉）

1『イースII・エターナル』開発状況

情報によると，現在はボス戦のグラフィックの作業中だとか。触手のなめらかな動きもかなり細かくプログラミングされているそうだから，楽しみだ。

また，新しい設定やマップも追加されるとのこと。具体的にはまだ不明であるが，『イース・エターナル』のときのように，オープニング・エピソードが追加されたりするのだろうか。想像は尽きない。

発売は年内予定。続報を待て！



◀いまのところ公開可能なのはこの画面のみだが……

2『新・英雄伝説IV～朱紅い雫』も開発好調。つづく『英雄伝説V』はついにタイトル決定！『海の檻歌』

今年はホントに『英伝』シリーズの年になりそうだ。なにしろ現在発売されている『白き魔女』のあとに，早くも『朱紅い雫』と『英雄伝説V』がひかえているというのだから。



◀予約特典「ガガーブ三部作超極秘資料集」，キミは手に入れた？

気になる開発状況だが，『朱紅い雫』のほうは原作のPC-98版からシナリオを変更するらしい。それぞれの街で受けられる「仕事の依頼」が，よりドラマ性の高いものになると思われる。『英雄伝説V』は，タイトルを『海の檻歌』と決定。なんともう「ひと通り遊べる」とのことで，その開発力とスピードには驚きを隠せない。

なお，『白き魔女』と『朱紅い雫』，そして『海の檻歌』は「ガガーブ三部作」という共通のシリーズとなっている。だから，いま『白き魔女』をプレイしておくと，あとのシリーズがより一層楽しめるってワケだ。

3 ファンに衝撃！『ソーサリアン・オリジナル』とは!?

おそるべし日本ファルコムの底力。なんと『ソーサリアン』のオリジナル版をもリニューアルして発売するというのだ。「オリジナル」だからシナリオの本数も原作どおりの15本。今年前半発売というからかなり急ピッチだ。

以前にWindows版で発売された『フォーエバー』のシナリオは5本だったため，『ソーサリアン』の魅力である「魔法作成」とか「世代交代」を経験していない人も多かろう。だから，この機会にぜひ「本家」にふれてほしい。あのシステムの奥深さを実感してほしい。たとえ財布の中身がとぼしかろうとも。

4 謎が謎を呼ぶ。完全オリジナルの新作の正体は…

これだけさまざまな企画が進行しているのに，さらに完全新作のオリジナルRPGのプロジェクトが2本あるという。これに関しては具体的な情報はまだなく，わかっているのは，そのうち1本が「ダンジョン型」になるということだけ。「これまでのファルコム作品とは雰囲気も見た目も異なる」そうだから，ついつい推測してしまう。『ディアブロ』タイプかなぁとか，ネットワーク対応ゲーム!?とか。

まぁ騒ぐのはそのへんにして，発表を静かに待つとしよう。

5 ホームページも見のがすな

日本ファルコムのさまざまなウワサの源（みなもと）は，なんといっても公式ホームページ。なんでも「我々編集部に届くよりも情報が早い」ことがあるとかないとか……!?

情報だけでなく，ファルコム関連のスクリーン・セーバーなどもそろっているので，ぜひチェックしてみてほしい。

URLは，http://www.falcom.co.jp/だ。



ほしいっ！

▲ファルコム通販限定アイテムのキャラクター時計。こういった情報も満載だ

太閤立志伝Ⅲで人より早く出世する方法

豊臣秀吉の一生を自由度の高いシステムで再現する，コーエーの好評シリーズ『太閤立志伝』。いくつかの新システムをひっさげて登場したその最新作『Ⅲ』の攻略法を，今回は内政面を中心に紹介する。　（文／煌竜）



■コーエー■Windows95／98■SLG■9,800円
■発売中　★問い合わせ先：☎045-561-6861

天下をめざす前に

まず頭に入れておいてほしいのが，本作は「功績点を稼いで出世するゲーム」だということだ。一方的に言いつけられた主命を果たす足軽時代から，「××を攻略せよ」という主命を自由な方法でこなす城主・国主時代にいたるまで，基本的にこの構造は変わらない。何をすればいいのかわからなくなってしまったときは，「どうすれば功績をたてやすいか」をよく考え，先を見越した手を打っていくようにしよう。

なお，本作は史実イベントが前作の5倍以上に増加し，ドラマ性が重視されている（代わりに自由度がやや制限されているが）。歴史の流れに沿うと比較的楽にゲームが進められるが，わざと反抗して「歴史のIF」を楽しむのもおもしろい。ゲーム中の選択肢の選びかたしだいで変化するので，よく考えて決定しよう。



▲北は青森から南は九州まで。あくまで織田家の家臣として統一をめざすか，それとも……？

評定を制覇(?)せよ!!

功績点を稼ぐ最大のキーポイントとなるのが，この「評定」。主命を受けるということのほかに，評定のはじめの「国の運営方針の提案」が信長に採用されることでも，大きく功績が増えるのだ。ここで重要なのは，(1)敵と織田家の状態を把握すること(2)ほかの武将の動向を調べることの2点。敵の城が貧弱なら信長は誰がどう言おうと合戦を望むし，そうでなければ家中の多数派の意見が採用されやすい。派閥の長の武将の意見を事前に聞き出し，各勢力の大きさを見て，どの意見が主流になるかを判断しよう。なお，主命については以下を参照。



◀望む主命を取れるかどうかは派閥の力関係しだい



▲自派の武将と，自分と同意見の派閥の武将が賛成に回る。「票」を読んで意見を決めよう

①狙いをしぼる

主命にはいろいろな種類があるが，基本的には「身分が高くないと受けられない主命＝功績点をかせげる主命」と考えていい。しかしそういうものほど高い技能や与力や資金が必要とされるので，自分の能力と主命の内容をよく考え，確実にこなせるものに立候補しよう。

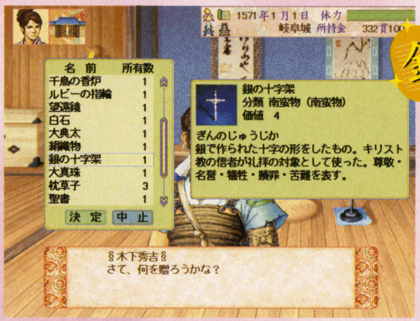
逆に特定の主命に狙いをしぼり，それに必要な技能から身に付けていくのも賢い方法だ。売買関係の主命にすべて役立つ「算術」の取得をとくにおススメする。

②味方を増やす



◀このぐらいになれば意見も通るようになってくる

自分の派閥に属する武将は，評定で自分の意見に賛成してくれる。逆に言えば，評定に出られない下っ端武将は味方にしてもさほどメリットがない。まずは家老・侍大将クラスに狙いを定め，「家中の噂」で好みを調べてアプローチをかけ



▲価値4〜6ぐらいのものを贈りつづければ，2〜4か月ぐらいで派閥に入ってくれる

時間の正しい使い方

評定は3か月（90日）おきにしか開かれないため，主命を早く達成してしまうとかなり時間が余るケースが多い。その場合になすべきことは……

1．技能を身に付ける

訓練資金があるならこれが基本。また自分の与力は技能をタダで教えてくれるので，信長に頼んで「自分の持っていない技能の持ち主」を与力にもらってしまい，彼らから教わる裏技もある。

2．技能を「指南」する

自分を訓練できないときは，適当な武将を選んで技能を教えこもう。自派の武将ならあとで役に立つし，他派の武将なら自派に取りこみやすくなるぞ。

3．あちこち歩いてみる

上のふたつができないor必要ない場合。つぎの評定まで家で寝ていてもいいが，そうするぐらいなら町から出て各地を歩いてみよう。国ごとに米・馬の相場をチェックしながら進むのがベストだが，面倒くさければ大きな城だけに立ち寄って，そこの浪人の有無を調べておこう。10人も見つけておけば，「人材調査」の主命を受けたときにかなりの功績が期待できる。また，道中にアイテムを売りつけられることがある。なかには超貴重品もあるので，ふところに余裕があるなら買ってしまったほうがいい。アイテムのグラフィックを判断の参考にしよう。



▶大アタリも大ハズレもあるので注意しよう

4．施設に顔を出す

主命を効率よく進めるための「特殊作業」のやりかたは，一定の条件を満たせば特定の施設で教えてくれる。自分の状態が変わってきたら，あちこちの施設に顔を出してみよう。堺&博多の町や伊賀上野城の特殊施設も要チェックだ。



◀「指南」の相手は有望そうな武将を優先的に



◀「特殊作業」は，結構意外な場所で教えてもらえる

③主命をこなす

主命を受けたら，まず内容と期間を見比べて「どうやって解決するか」をよく考えよう。極端な話，制限期間を超えなければ，関連技能をアップさせてから仕事に入ったりしてもいいわけだ。一発ですべてを解決しようと思わず，与えられた期間と所持金（外交の主命では重要！）をフルに使って最大の成果を上げよう。



◀売買では粘りも大事。追い出されたらまた翌日挑戦だ

なお，どうしてもうまくいかない場合は南蛮寺で助言を受けるか，町の噂をよくチェックすべし。

てさっさと仲間にしてしまおう。派閥の長は仲間にできないが，評定前に考えを聞き出せるようになるのでやはり重要。それ以外の武将に対しては適当に「茶席」を開くか，ヒマができたときに技能を指南してやるだけで十分だ。

貧



菊酒
分類 酒（銘酒）
価値 4

きくざけ
加賀の国の銘酒。みりんの一種で、肥後や加賀などで作られる。

▲加賀などで売っている銘酒は値段のわりに効果が高い。有り金をはたいて買いこめ！

番外編…馬を買うべし！

ある程度所持金が増えてきたら，たまには馬屋に顔を出そう。ときどき売りに出される名馬は，地図上を動く速度を大幅にアップしてくれる。全国を歩く主命の達成がグッと楽になるぞ。



白石
分類 武具（馬）
価値 5

しろいし
徳川家康の愛馬。名前の「白」とは異なり、黒毛の馬であったという。家康はこの馬に乗って関ヶ原合戦に参加したといわれている。

▲このぐらいの馬があれば，移動時間は徒歩の約3分の2に。兵糧売買，人材調査などの必需品

バクチにかけろ！



◀勝負に徹するなら，親番以外は待ちに徹すべし

『Ⅲ』では辻斬り強盗のたぐいが禁止（!?）されているので，金を手に入れようと思ったらバクチ（酒場でのチンチロリン）で一攫千金を狙うしかない。もちろんバクチに必勝法なんてあるわけがないが，稼ぐためのコツとして，

・できるだけ高いレートの店で勝負
・子のときは勝負せず，親番で勝負

の2点を心がけたい。チンチロリンというゲームの性格上，親のときの勝率は子のときよりも高く，しかも賭けの金額は自分の所持金に関係なく子（コンピュータ）が決めるので，賭け札1枚からでも大勝ちが期待できる。ただしどうしても一気に大儲けしたい場合は，賭け金を自分で設定できる子のときに勝負しよう。

レート一覧（賭け札8枚）

城規模	
大	50貫
中	10貫
小	1貫

NEW SOFT Report

野球マニアから初心者まで〜
最新データ搭載の超リアル野球SLG

戦略プロ野球99＋インターネット対戦



■システムソフト　■野球SLG
■Windows95／98　■8,800円
■発売中

システムソフトから発売される本作は，同社お得意の野球SLGの最新＆大幅拡張版。野村監督になりかわり阪神の救世主となるも，期待の新人・松坂を擁してインターネットの対戦に殴り込みをかけるも，すべてプレイヤーしだいだ。　（文／煌竜）

こだわりの野球を見よ！

西武ドーム＆松坂



▲今年から登場の西武ドームや大型新人・松坂ほかの最新選手データを完全搭載

野球を題材にしたSLGはいろいろあるが，このソフトの特徴を一言で表現するなら，それは「こだわり」。

それぞれの球場の形状やアナウンスのセリフのちがい，天候の影響まで，試合をとりまく「環境」の細かな再現。

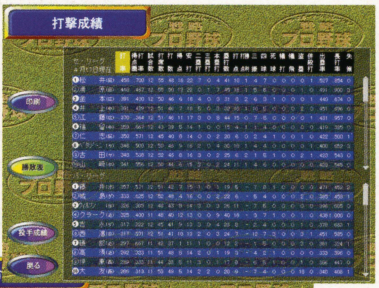
打球のフォローに回る選手ひとりひとりの，あるいは試合経過に反応して騒ぐ観客の「動き」のシミュレート。

選手それぞれに設定された緻密な「データ」の数々と，監督として彼らに出せる指示の「多彩さ」。

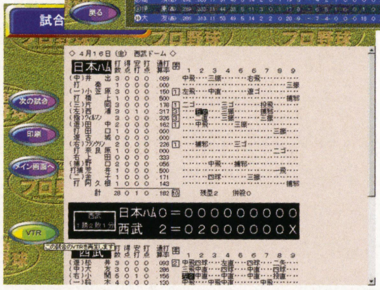
それぞれに徹底した制作者のこだわりが透けて見え，自分が監督としてペナントレースを戦っている実感を与えてくれる。その一方でオートモードも充実しており，全体の方針だけ決めてあとは試合結果だけをながめることも可能になっている。十分なこだわりに裏打ちされたリアリズムとそれを支える親切設計，それが『戦略プロ野球99』の魅力だ。



▲球場ごとの選手コールのちがいまできっちり再現している



▶もちろん成績の管理機能もバッチリだ



◀過去の試合結果はいつでも参照できる

2年間の勝負

ゲームに登場する各球団には現実同様に戦力の差があり，リーグ優勝はおろかAクラス（リーグ内の上位3チーム）入りさえむずかしいチームも存在する。

だがこのゲームには「来年」がある。戦いつつチームを成長させていく「育成モード」の期間は2年間。適切な育成方針を決定し，若手を試合に出して経験を積ませて成長させれば，雪辱を果たすことも可能なのだ（多分）。ひいきのチームを日本一にしたい人はチャレンジせよ！



◀今年をどう戦うかで来年のチームの姿が決まる



▲選手は多彩な能力値と選手固有の技能で構成される



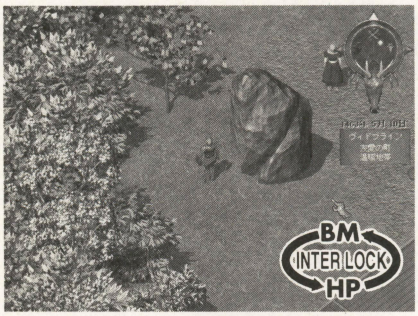
▲応援も試合の重要な一部。スタンドはファインプレイにどよめき，三振にうめく

インターネット対戦

本ソフトではタイトルが示すとおり，インターネット対戦が売りの一つ。育成モードで鍛えた球団を使って対戦が楽しめる。この記事を書いている段階ではまだインターネット対戦は試せなかったが，すでに，システムソフトのサーバを経由して日本全国の野球ファンと自由に試合を楽しんでいる人もいるだろう。そこでシステムソフト直営チームや，我らがベーマガチームとの対戦企画も検討されているぞ。というわけで……

挑戦者求む!!

ハガキでベーマガ編集部宛てに挑戦状を送ってもらいたい。その際メール・アドレスも記入すること



LUNATIC DAWN III

ルナティックドーンIII

ベーマガ企画連動

■アートディンク　■Windows95／98
■RPG　■12,800円　■発売中
★問い合わせ先:☎043-299-7890

ベーマガ本誌とホームページを連動させて，さまざまなコンテンツを提供していくこのコーナーは，みんなの投稿が生命線。『ルナドン』ファンの熱意あふれる投稿を待っているぞ！
（文／林　秀人）

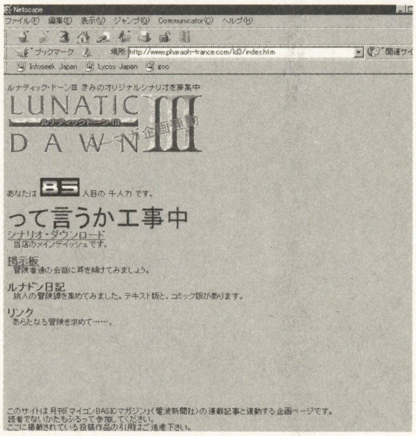
企画連動コンテンツ　一挙大募集だっ！

ネットワーク・プレイに対応したことで，新たな楽しみかたができる本格派RPG『ルナティックドーンIII』は，もうプレイしたかな？　「自由な冒険」をテーマに掲(かか)げてきた『ルナドン』は，コアなRPGファンに支えられてきた伝統あるシリーズ。しかし最新版となる本作は，手軽にプレイヤー間の交流が計れることから，新たな層をも巻きこんで，ブレイクの兆(きざ)しを見せている注目ソフトだ。

そこでベーマガでは，先月も告知したとおり『ルナドン』ファンのためのホームページをオープンしたぞ。この号が出るころには，すでに参加してくれている読者もいるかと思うが，感想はいかがだろうか？

まだ掲示板とシナリオ・ダウンロードくらいしか機能していないけれど，これから徐々に拡張していくので，ファンならずとも，ぜひ足を運んでみてほしい。

今月からは，さっそく内容を充実させるべく，以下のような作品を募集することにした。これらの作品は，基本的にホームページに掲載されるが，優秀な作品は，本誌でも率先して紹介していく予定だ。アツイ投稿を待っている。



▲このホームページが盛り上がるも盛り上がらないも，みんなの熱意しだいだ

自作シナリオ

先月号でも募集した自作シナリオは，引きつづき受け付けているぞ。

『ルナティックドーンIII』に付属している「シナリオ・エディタ」を使えば，誰でも簡単にオリジナルのシナリオが作れるので，興味のある人は，気軽にチャレンジしてみよう。自分の作ったシナリオが，ほかのプレイヤーの世界で楽しまれていることを想像すると，ゲーム・クリエイターになったような気分が味わえるかも？

内容はシリアスなものから一発ギャグまで，なんでもOK！　応募はE-MailまたはFD（郵送）で受け付けている。

ルナドン日記

「ルナドン日記」は読んで字のごとし，ゲームをプレイしてみた経験をもとに，自由な形式で日記を書いて投稿してもらうものだ。ちょうど，本誌でも大人気の「奥様はブリテイン市民」（『UO』での体験をつづった連載日記）の読者版といったカンジかな？

内容は，純粋な冒険談やホームワールド自慢など，自分なりに工夫してくれてかまわない。プレイ中，印象的な場面に出くわしたら，忘れないうちに日記を書いて，即応募だ。

こちらも，E-Mail, FDの両方で受け付けている。

イラスト＆4コマ

カラー・モノクロを問わず，イラストや4コママンガ（4コマでなくてもかまわないが）も募集している。『ルナドン』がテーマになっていれば内容は自由なので，どしどし応募してほしい。

こちらは基本的に郵送での受け付けとなっている。郵送がむずかしいCGの場合は，直接E-Mailへ添付するのではなく，自分のホームページにアップするなどして，そのURLのみを送ってほしい。

優秀な作品は，ホームページのトビラや，ギャラリーを設けて掲載していく予定だ。でも今のところは，本誌タイトル用イラストのほうが掲載確率が高いかも？

シナリオ・日記のE-Mail応募 ☞ rhh@alles.or.jp

シナリオ（FD）・日記・4コマ・イラストの応募 ☞ 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ルナドン」係

コンテンツの閲覧、掲示板 ☞ http://www.210.160.211.96/ld3/index.htm

インターネットで冒険するファンタジー世界

ブリタニアに死す

ウルティマオンライン連載企画

Ultima Onlineを知っていますか

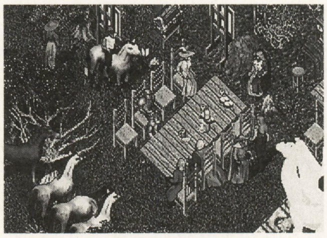
世界中の人たちとパーティを組んで，冒険をしてみたい……。そういう願いが実現するようになったのは，ごく最近のことだ。夢をかなえたのはネットワークRPGというジャンル。そしてその代表格が，まさに，この『Ultima Online』である。

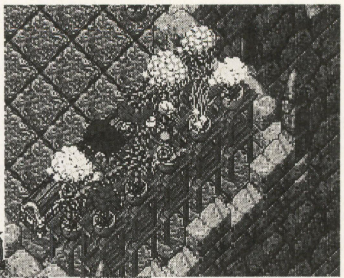
常時インターネット接続，基本は英語，18歳以上がプレイ可能，クレジット決済がメイン，ストーリーは皆無で，なにをしたらいいかとまどう。そんな敷居の高さもなんのその，着実にユーザーを増やし，いまやパソコン・ゲームを代表するまでになったRPGが，『UO』なのだ。このゲームにあこがれてパソコンを買い換えたり，インターネット接続環境を強化したり，ベーマガのこの連載を読みつづけてくれている読者も少なくはない。って言うか，むちゃくちゃ多い。

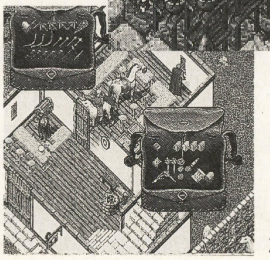
いくつかあるネットワークRPGのなかで，編集部が『UO』に匹敵するほどおもしろいと認めたものはほとんどない。それだけ，このタイトルは編集部のオススメであり，事実，編集部の『UO』支持派は，仕事を忘れて夜遅くまで遊び狂い，業務に支障をきたすこと，はや1年と半年である。もしキミが『Ultima Online』に，そして，そのなかの世界のひとつであるAsukaサーバー（Asukaシャード）にアクセスできるようであれば，ぜひ，会議室「国際ラマ評議会」を探してみてほしい。そこには，この記事の制作にかかわっているライターたちが，やはり集まってきた読者と，ほかの会議室とはひと味ちがった会話で盛り上がっているだろう。

興味を持った人は，まずはソフトを買いにいこう。いまは『The Second Age』フルパッケージ版を買うといい。中のマニュアルや，市販の攻略本を読んでみよう。それでも，わからないことがあれば，このコーナーまで気軽に質問ハガキなどを寄せていただきたい。ふつうの投稿も募集中である。




◀日本人の好きな桜が，首都ブリテインの西に期間限定で満開。連日，花見に興じる酔っ払いでにぎわった


◀出窓に並んだ鉢植え？アイテムを積み重ねて，別のオブジェに見せるテクが流行中だ


◀個人で店を持てるのも魅力。売れスジ商品を研究したり，客が近寄りたくなるような店内ディスプレイに凝るのが楽しいぞ

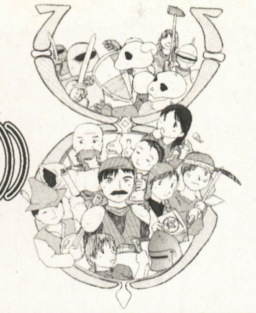
『Ultima Online』詳細

タイトル	Ultima Online The Second Age
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア（☎03-5436-6497）
対応OS	Windows95/98
価格	9,800円※『Ultima Online』からのアップグレード・サービスは送料・税込で，1,400円
CPU	MMX Pentium200MHz以上（推奨：MMX PentiumII233MHz以上）
HDD	383MB以上（推奨:589MB以上）＋スワップ
メモリ	64MB以上（推奨：128MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
ビデオカード	DirectDraw6.0対応 HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound6.0対応サウンドカード インターネット接続環境 英語力（推奨：カタコト英会話力） 年齢18歳以上，キーボード＋マウス

 ※『UO』に関する最新情報は……http://www.japan.ea.com/uo/

奥様はブリテイン市民

特別寄稿日記



この日記は，CUCCIOLOという名で『Ultima Online』を楽しむ女性の，やたらネタが多い日常の記録である。毎日のログから日記を作成して投稿してくれているが，誌面の都合で一部しか紹介できないのが残念。最近は読者のZeerさんと，その所属ギルド「インテルインサイド」との連携が活発になっている。

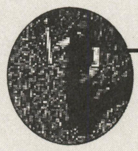
●おもな登場人物



CUCCIOLO（クッチョロ）
日記を書いている張本人。本職は治療師だが，解剖学スキルが高いせいか，弓攻撃が強い。



Kyo（キョウ）
書写兼魔術師。箱入り娘だが，最近は水エレなどにケンカを売ることも。中村京子のキャラ。



OTAKON（オタコン）
新米トレジャーハンター。宝を探すかたわら，酔っ払い運転で船頭もこなすことができる。

KIY（キィ）
ライターのひとりが使用しているキャラ。弱いくせに，PKに反撃を試みて死ぬこと多数。



Zeer（ジーヤ）
最近魔道にはげむが，敏捷性が落ちて，以前のイラストのような格好ができなくなった。



Yabura（ヤブラ）
ギルド「国際ラマ評議会」ギルドマスター。読者によく勝負を挑まれるが，戦闘には弱い。



国際ラマ評議会の新居

新建築基準法が導入され，隣家とぴったり密接するような家の建築ができなくなった。「家々の迷路をくぐりぬけてダンジョンに到達！」なんてことがなくなったブリタニア。逆にそのぶん，家を建てる空き地探しに苦労をすることになってしまった。

国際ラマ評議会としては，ベンダーを置くための店舗用の建物と，みんながくつろぐための私的な住宅のふたつをぜひとも確保しておきたい。そういうわけで，新しいプライベートハウスを建築すべくの土地探しとなったわけ。けれど，いい空き地がそうそう簡単に見つかるはずもなく，すぐに方針変更となる。新しい方針，それは「腐りそうな家探し」だ。プレイヤーが建築した住宅は，家のオーナーやその友人がドアを利用することにより，「リフレッシュ」される。オーナーや友人がずっと訪れていないと，だんだんと家が腐っていき，ついには崩壊してしまう。こうして『UO』をプレイしなくなったプレイヤーの家は，ブリタニア世界から消えていくという寸法だ。

そんな都合のいい家はないものだろうかと一軒一軒腐り度合いをチェックしながら歩いてみると，意外に「かなり腐っている家」があるものだった。そんな家を見つけたら，Kyoに書いてもらったマークスクロールを使って，その場所をマーク。こうして約5軒の「かなり腐っている家行きルーン」を作成したのであった。

あとは毎日通って，腐り度チェックだ。日に日に腐り度が増していき，いい感じだと期待していたらあっさりリフレッシュされて「新品同様の家」になってしまったりして，つぎつぎと候補は減っていってしまった。しかし，ついにある一軒の家が「もう崩壊寸前」にまでなったのだった。

腐り落ちた直後に跡地に建築をしようと，家の証書を購入しておいて待機。こまめにチェックを繰り返し，ついにその家は無事崩壊!! 直後の敷地には，その家の中にあったアイテムが丸ごと残されている。Yaburaさんと私はせっせとそのアイテムを邪魔にならない場所によける。家にロックダウン（固定）されていたものは，地面にまだ固定されているけれど，これも少し時間がたつと解除される。ようやくすべてのアイテムを撤去完了だ。跡地に我々の家を建築。ついに国際ラマ評議会は2軒目の家「ラマハウスJr.」を手に入れたのだった。

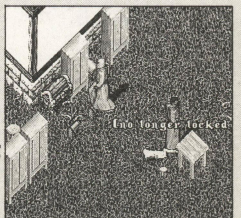
すぐにもラマハウスJr.にKIYとZeerさんが遊びにきた。設置してあるゴミ箱に，いらない物を入れたりして遊ぶ。Zeerさんはお土産としてアクセサリー・セットを持ってきてくれた。最近Tinkerスキルで作れるようになったものだ。組み合わせる宝石の種類によって名前がちがう。ダイヤモンド・イヤリングとか，トルマリン・ネックレス，サファイヤ・ネックレスなどなど。ティンカーはネックレスやイヤリングだけでなく，地球儀や燭台など，いろいろなものを作れるようになっていた。

「指輪いりますか？」とZeerさん。

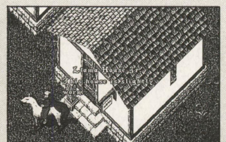
それもダイヤ入りかしら？

「作ったのは結婚指輪だけど（笑）」

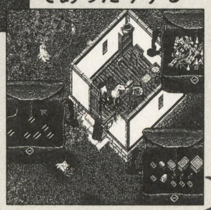
あぅ，それは遠慮しておきます……相手いないから。それよりナイフとフォークがほしいな。Tinkerで作れるんでしょう？　さっそく，ナイフ，フォーク，ゴブレット（飲み物を飲む容器）を持ってきてくれるZeerさん。私もラマ



▲こまめな監視が功を奏し，崩壊直後の家に急行することができた！



◀跡地に新居が無事に立った。あいかわらず一銭も出資していない薮良であったりする



▶もとの住居は店舗に改装し，ベンダーを配置。その日から，順調に収益をあげている

ハウスから持ってきたお皿をテーブルに置く。食器一式がせいぞろい。あとは魔法でソーセージを出したり，小麦粉と水からパンを焼いたり，卵を買ってきて目玉焼きを作れば朝食セットができるよね！

さっそくクリエイト・フードの魔法で，ソーセージに挑戦する私。Zeerさんも負けじと同じ呪文を唱える。この魔法は，もっとも初歩的な1stサークルの呪文だが，出現する食べ物の種類はランダムで決まるのだ。テーブルのお皿には，ブドウだのチーズだの桃だの鳥肉だのがつぎつぎ積み上げられていく。KIYは不参加。というか，武闘派のKIYのスペルブックには，戦闘に関するスペルのみが充実していて，食べ物を出す呪文なんて書きこまれていないんだって。

「CreateFoodがなくて，こんなにクヤしい思いをするとは」と嘆くKIY。私もクリエイト・フードの呪文があるだけでこんなに優越感にひたれるとは思いもしなかったよ。

続トレジャー・ハンティング

ギルド「インテルインサイド」からのお誘いを受けて，国際ラマ評議会とその友人たちは，宝探しツアーに同行することになった。インテルインサイド側が購入した大型ドラゴン船に総勢12名が乗りこむ。わいわい騒ぎながら航海に出ると，「Ar,turbulent water！（海が荒れてきやした）」とNPC船頭が叫んだ。船から放り出される人が出たら大変だ。落ちてどこかに漂着しても大丈夫なように，『UO』のチャット・ルームへみんなに入ってもらう。これならどこか遠くに行っちゃった人とも，連絡が取れるはずだ。

しかしそんな心配も杞憂に終わり，目的の島に脱落者もなく到着した。ぞろぞろと上陸する参加者たち。突然，叫ぶARERU。ヘルメットを装備しようとしたら消えてなくなっちゃったんだそうだ。バックの中にまぎれてない？

「Loginしなおすとふっかつしますよ」とGakさん。

まれにこういうことがあるらしい。

「ま，いいや！　どうせ戦闘スタイル，裸だし」とヘルメットが見あたらなくてもくじけないARERU。

え？　戦闘スタイルが裸？

「これが戦闘バージョン」と言っていきなりARERUはすべての装備を脱ぐ。魔法で消費するマナは，着ているヨロイが少ないほど回復が早い。そこで一流の魔法使いである彼は，マナ回復を再重要視して，すべてのヨロイを脱ぎ捨て裸で戦うというのだ。すると彼がいつも着ている全身を固く守るプレートアーマーは……普段着？

島の中を探索し，お宝ポイント発見。12人全員で宝箱を取り囲むように広がり，ゆっくりとOTAKONさんが宝箱を開く。中身を確かめているらしい。

「ああ，レベル1だ」

それなら出てくる敵はザコ中のザコ。楽勝だね。結局，この宝箱を守っていたのは最弱モンスター，モンバットが1匹だけ。あっさりとこの宝箱は終了。

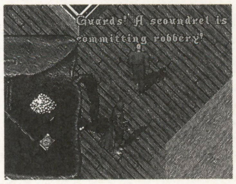
つぎに挑む地図もレベル1。目的地に船で移動し，これまた何の被害もなく宝の回収は終了した。3番目の探索は同じ島だった。ARERUが新大陸のモンスターからせしめてきたという地図だけに，みんなのあいだに緊張が走る。

宝箱を掘り出す人は，出現する守護モンスターに真っ先に狙われる。「しにたくないよーこわいよー」と言いながら掘り進めるOTAKONさん。彼の願いもむなしく，宝箱が地表に掘り出されると同時にドレッド・スパイダー，ファイアー・エレメンタル，エア・エレメンタル，リッチがいっせいに出現してOTAKONさんに襲いかかる。

魔法使いたちは魔法で，戦士たちは武器でモンスターに襲いかかるが，OTAKONさんはあっという間に殺されてしまった。モンスターたちはつぎのターゲットとしてKyoを狙ってきた！　大乱戦の末，なんとかモンスターは始末されたけど，OTAKONさんとKyoが「oOoOoO（幽霊語）」と霊界の人になってる。今回の宝箱はけっこう強いモンスターが出現するレベル3だったのだそうだ。掘り出しただけで，すでに2名死亡したとはたしかに手強い。蘇生，治療が行われ，2人は復活。つぎは宝箱のカギをあけ，中身を取り出すのだ。宝を取り出すと……恐れていたオーガロード（すご

この職業が楽しいぞ❶ Thief&Begger（兼業）

ギルド「国際ラマ評議会（International Council of Llama）」は，プレイヤーに対する盗みやPKは御法度（ごはっと）だが，NPC（ノンプレイヤーキャラ）に対する盗みは許可している。最近はCUCCIOLO女史が，Lizzyなるシーフ道に挫折したキャラにBegger（物乞い）スキルを訓練させ，大儲けをしている。まず，そこらへんを歩いているNPCに近づき，バックの中をのぞき所持金チェック。物乞いに成功すると，その所持金の1割（最高10gp）が手に入るので，たかる際の目安になる。ついでに高級なアイテムを持っていれば，Steal（窃盗）し，どこかに連れていってほしいようであれば，エスコートし，礼金までかすめとるのだとか。これとは別に，Yaburaの持ちキャラにもLovly Theifという名のシーフがいて，ブリタニア各地の宝箱をあさる旅をつづけている。



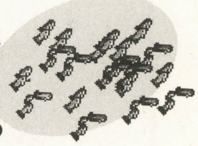
▶のぞき行為でカルマが下がると，ほどこしも下がる

Lovely Thiefの戦利品



かま

◀かま。店では売ってないし，誰も作れない。そのかわり，なんの役にも立たない。でも珍品



レアフィッシュ

▶釣りの能力値が高いキャラが手に入れられる魔法の魚。ステータスが上がったりするのだが，効果は一時的なものらしい



おぼん

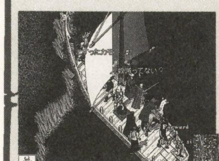
◀これまた入手困難な一品。たまに手に入るが，もちろん，役には立たない。でも楽しい

く強い)が出現！　襲われたARERUが即死。やはり防御力ゼロで接近戦をする魔法使いというのは，かなりムチャだった。

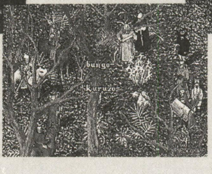
たった1匹のオーガロードを相手に死者が続出。10名以上が参加していたチャット・ルームはあっという間にたったの4人になってしまったのだった(死ぬとチャットから強制退出)。オーガロード恐るべし。

凶悪なオーガロードをGakさんが上手に誘導していく。残された幽霊たちも魔法使いらの手により，つぎつぎとよみがえってくる。自分の装備を死体から拾い上げ，みんなでGakさんとオーガロードのあとを追う。Gakさんは木と茂みのあいだに上手にモンスターをひっかけて，身動きをできなくさせていた。Yaburaさんが剣で接近戦を挑んだが，オーガロードのパンチですぐに大ケガをしてしまい，あっさり退却。魔法攻撃に転じた。この凶悪モンスターに接近戦はやめたほうがよさそうだ。弓や魔法の遠距離攻撃が四方八方からオーガロードに浴びせられる。

身動きできないうえでの遠距離攻撃集中砲火で，さすがのオーガロードも息絶えた。宝箱のところまでもどってホッと一息つく一同。でもまだこれはほんの序の口。これから宝の中身を取り出すときにもモンスターは現れるのだ。もちろん，オーガロードがまた出てくることだって十分考えられる……。つぎなるモンスターにそなえ，各自マナの回復だの体力の回復をして準備を整える。地図職人にして採掘担当のOTAKONさんは戦闘キャラではないので，モンスターに襲われたらあっという間に死んでしまう。本当は戦闘がしたいそうだけど，しかたなく近くの茂みに避難して，うらやましそうに皆の戦いぶりを見ているのだった。



▲船にぎゅうぎゅう詰めで乗りこむ一行。道中にはモンスターの襲撃も



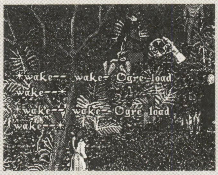
▶オーガロードによる殺戮現場。接近戦を挑んだ数名が、死体をさらすハメに……



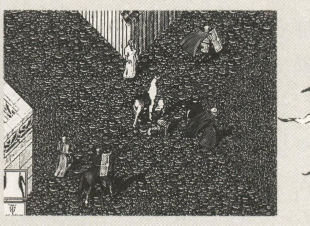
◀「ビンゴー。くるぞー」というOTAKONさんの合図に，パーティが緊張。鬼が出るか蛇が出るか!?

OTAKONさんが「みんなの準備が整ってから宝を取ってね」と指示を出す。「了解です」と答え，「う，てことは私が宝を取るのか」とZeerさん。もちろん。だって，宝を取り出す人って真っ先にモンスターに狙われるでしょ。オーガロードによる殺戮を経験したあととなっては，みんな，なんとなく宝箱から距離を置いていて，箱の前に立っているのはZeerさんだけ。もちろん宝箱から一番遠い位置にいたのはCUCCIOLOだったのは言うまでもない。

「＊wake-- wake- Ogre lord wake--＊」というOTAKONさんの熱い声援？を受けながら，Zeerさんが少しずつ宝を取り出していく。つぎつぎに現れる凶悪な守護モンスターたち。先ほどは好き勝手に攻撃を加えていた私たちだったが，今度は無言のうちに役割分担をして戦うようになった。私はZeerさんの解毒に専念。魔法使いたちは回復魔法をZeerさんにかける者と，攻撃魔法をモンスター(と，たまにZeerさん) にかける者にわかれ，戦士やアーチャーは背後からモンスター (と，まれにZeerさん) に攻撃を加える。こうしてひとりも死者を出さずに残りの宝をすべて回収することができたのだった。すばらしき連携プレイ！　Zeerさんに死なれたら，つぎは自分が凶悪モンスターに狙われるかもしれないという恐怖の結果の連携では断じてない……と思う，たぶん。



▶OTAKONさんの呪いの歌が、妙に楽しそう……



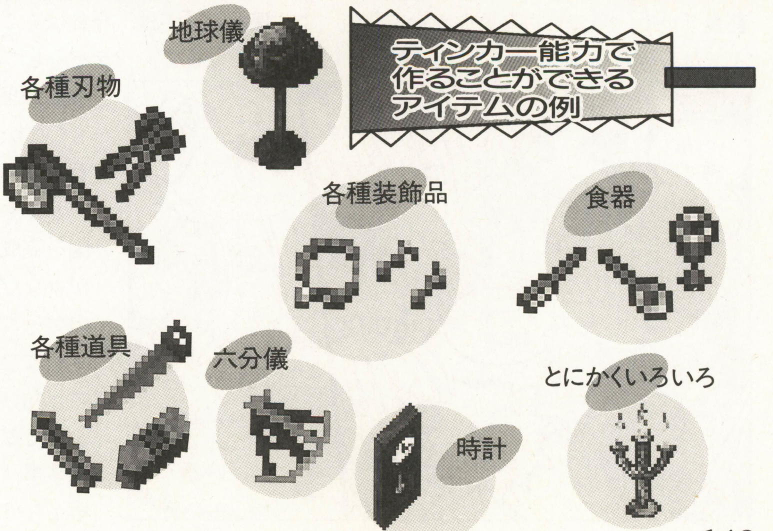


◀来月の宝は，恐怖のレベル4。参加者を増やして，全滅の覚悟で挑むのだぁ〜！

◀全員が大ケガを負うものの，なんとか死者なしでモンスターの撃退に成功

この職業が楽しいぞ❷ Tinker（細工職人）

『Ultima Online』の最大の魅力は，そのアイテムの多さだと前号でも語ったと思う。似た効果を持つアイテムが何種類もあったり，飾りにしかならないアイテムも，それこそ山のようにある。こういった「見て楽しむ」要素が好きな人は，Tinkerのスキルに挑戦してほしい。最近，じつにたくさんのアイテムが作れるようになったのだ。その内訳は，店でも入手できるアイテムがほとんどだが，なかにはスプーンやフォーク，地球儀など，現行システムではほとんど用途のない非売品アイテムも多数ある。大工スキルと同様，材料調達に苦労するが，それなりに楽しめるぞ。



どこまでできるの!?

イラスト
松田ばんれいさん

RPG CREATOR Pro



アール　ピー　ジー　クリエイター　プロ

■アイジーエス　■Windows95/98　■RPG作成ツール　■オープン価格　■発売中　★問い合わせ先：☎045-451-5818

牛丼のRPGだ!

藪良「我々が応募するRPG制作コンテストは，最高賞金がなんと100万円だ。生半可な作りは許されんぞ！」

保多手「審査員をうならせる世界設定とシナリオを考えないといけませんね」

新歓「ちわー。ひさしぶりに横浜に帰ってきたっすー。これ闘技場のハガキ。カナヨコ・新歓でお願いします」

藪良「おお，いいところに。まだ牛丼屋でバイトしてんの？」

新歓「いつの話してんスか。でも牛丼のwebサイトはまだ健在っす」

藪良「んじゃ，牛丼RPGでいこう」

保多手「まじ？」

藪良「食は文化の重要な担（にな）い手だ。とくにドンブリものは大衆料理の代表格であるし，さらに牛丼屋は，我々のように徹夜で仕事をする人間にとっては，ありがたい24時間営業なのだ。感謝されこそすれ，邪険にされるいわれはない」

保多手「っていうと，お約束的に伝説の牛丼とやらを求めて，戦う料理人が世界中を旅をしながら，いろんな裏料理界の悪人どもを料理勝負で打ち倒すのですな」

藪良「いや，気にいらないヤツを文化包丁でひと刺し」

保多手「人間，腐ってまんな」

新歓「話が見えないけど，協力するよ」

藪良「んじゃ，とりあえず吉野○で牛丼の特盛をおごってくれ」

新歓「ぎゃふん」

藪良「モグモグ……世界設定とプロローグを適当に思いついてみたぞ（右表）」

保多手「あーあー，もう食欲とヘリクツだけはしっかりしてるんだから。もぐもぐ」

藪良「最初からデカいものを作ると完成した試しがないので，最初は小さくまとめてみようかね。こんな感じで」

1)登場人物が適当な情報をしゃべる
2)ランダムでザコモンスター登場
3)宿屋で体力を回復できる
4)レベルが一定以上に成長したら，村長がカギをくれる
5)カギを使えば封印の洞窟に入れる
6)封印の洞窟に，伝説の牛丼
7)エンディング

保多手「うわー，むっちゃシンプル！」

藪良「グラフィックはすべて既存のものを使用し，イベントも少々の会話のみ。これでツールの基本的なシステムを理解したら，少しずつイベントを追加していけばいいというわけだ」

保多手「では，今日はそこまでの設定方法を誌面でレクチャーしてみましょうか。なんか思っていたよりもむずかしそうですし」

藪良「あらかじめ，シナリオや，物語の分岐図を完成させておくのがコツだ。なんか実際のゲーム制作みたいなノリになってきたぞ。プロ向けの本格派ツールってことか，これ？」

保多手「たぶん，ぜんぜんちがうと思います」




```
//―――――――――――――――――――――――――
//　ナレーション　テキストNo.は000～049の範囲で
//―――――――――――――――――――――――――
//TextNo＝0-1
//EventNo＝000(　　)メッセージ出力
//旅立ち
１２３４５６７８９０１２３４５６７８
時は世紀末。政治は混乱を極め，貴族文
化は退廃著しく，戦乱が各地でその埋み
火から再び燃え上がろうとしていた。世
の終わりには必ず食文化の頽落（たいら
く）は免れ得ず，帝国の行く末を憂う五
人の執政官はついに布告を出すに至った。
「真に我が帝国と民族の尊厳を取り戻す
意味深き食をもたらした者を，救国の士
として重く用いるであろう」

//―――――――――――――――――――――――――
//　封印の祠　No.は50～99の範囲で
//―――――――――――――――――――――――――
//TextNo＝51
//EventNo＝51(000)
//封印の祠
１２３４５６７８９０１２３４５６７８
この荒れ果てた祠は，なにかが祭られて
いたようだ。扉はかたく鍵がかかってい
て，開けることはできない。

//TextNo＝55
//EventNo＝51(000)
//封印の祠
１２３４５６７８９０１２３４５６７８
村長から手に入れた鍵を差し込むと，祠
をふさいでいた扉は外側へと開いた。

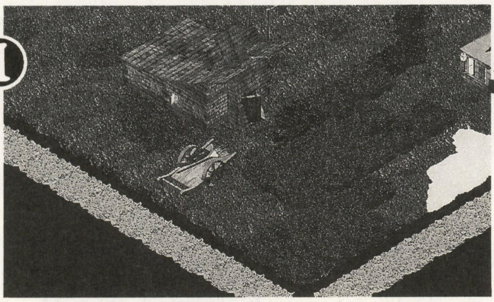
//TextNo＝56
//EventNo＝55(000)
//牛丼ゲット＞エンディング（通常エンディング処理）
１２３４５６７８９０１２３４５６７８
荒れ果てた祠の中に，光り輝く器が周囲
を照らしていた。あれこそが伝説に語ら
れた牛丼なのだ……。おめでとう。きみ
の試練は終わった。この国は救われるだ
ろう。　　　　　＜ＴＨＥ　ＥＮＤ＞

//―――――――――――――――――――――――――
//　護民官のメッセージ　テキストNo.は100～199の範囲で
//―――――――――――――――――――――――――

//触書を持つ護民官
//TextNo＝101-105
//EventNo＝100(　　)
//イベントキー3＝OFFなら
１２３４５６７８９０１２３４５６７８
とにかく聞きたまえよ，きみ。貴族ども
が民衆に重税をかけての食い道楽だ。ぶ
くぶく太った豚を食って，さらに太るか
ら，豚より肥えている。宮殿はさしずめ
スーパー養豚場のありさまだ。
やつらはうまいものを食べるためなら，
幾らでも金をかけるし，誰だって殺す。
そして食通きどりだ。ここまで食いモノ
に狂うのは，世が終わりに近付いている
証拠だ。

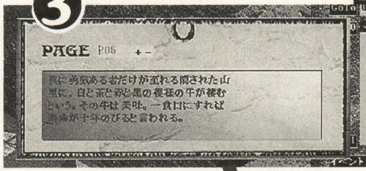
ほら，きみも教養が少しでもあるなら知
っているだろう。「日が沈むときに，人
は宴によう」とは，国が滅ぶ前には必ず
```

牛丼クエストのできるまで

❶

▲シナリオを先に考えてから，マップ作成に取りかかるべし。まずは大ざっぱに地形タイルを配置する

❷

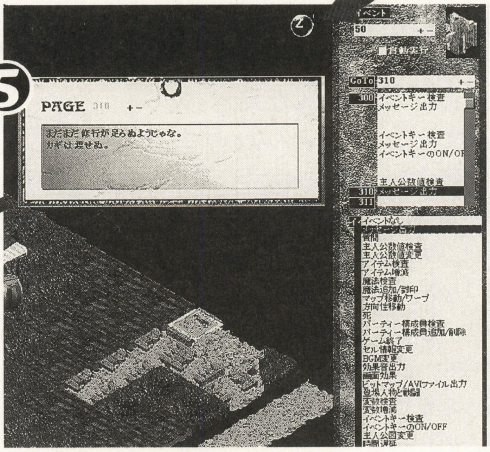

◀登場人物をこれまた大ざっぱに設定。ここで準備しておかないと，マップに設置できないのだ

❸


◀セリフやメッセージは，ワープロなどで打ちこんだものをコピーしたほうがラクでいい

❹

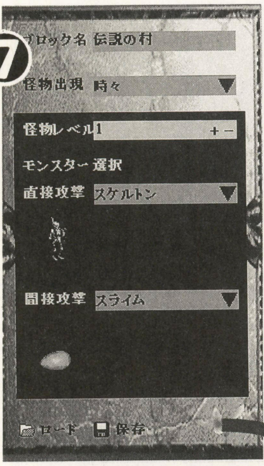
▶マップに建物や人物を設置。これだけでは，単に表示されているだけで，反応があるわけではない

❺


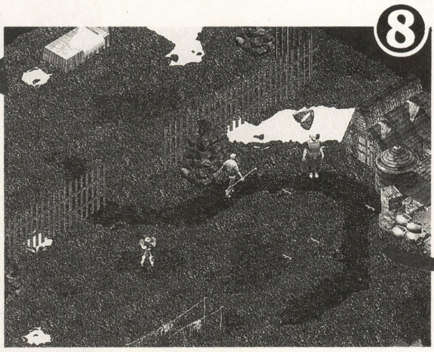
◀マップ上の場所や人物と，イベント，表示メッセージを関連づける。フラグ設定などもする

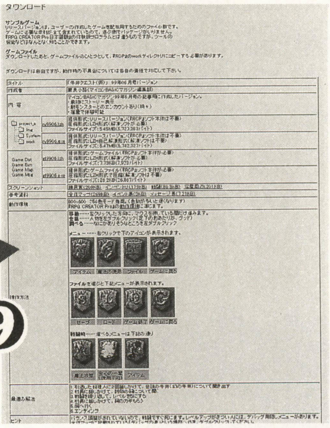
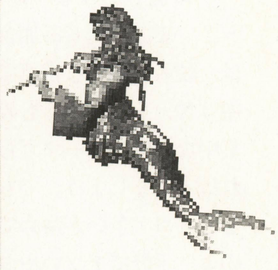
❻

▲イベントによっては，エフェクトを加えてみるのもいい。雨を降らせたり，モノクロの世界にしてみたり，地震を起こしたり……

❼


▲ランダムに登場する敵を設定しておく。指定したエリアすべてに適用されるのがラクと言えばラクかな

❽

▶テストローダーで動作チェック。こまめにチェックしたい人は，CDとHDDは高速なものを(SCSI推奨)

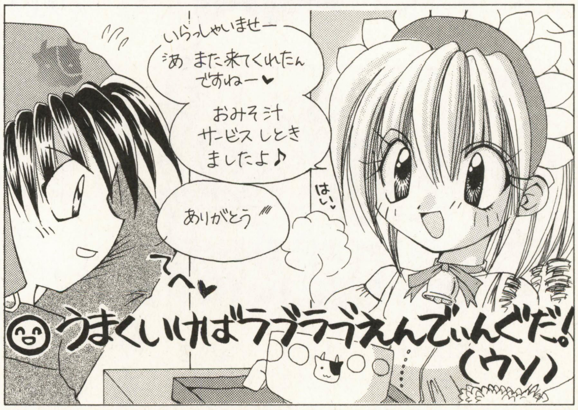
❾


◀作成したゲームは，ツール本体がなくても動作するリリースバージョンなら，自由に配布可能だ。座して諸兄の意見を待て!

きみも企画に参加してみないか？

みんなで寄ってたかってアイデアを出し，コンテスト用のRPGを作ってみようとか思ったりして。すでに牛丼アドバイザーに富山市・新歓1005円氏，イラスト担当に横浜市・松田ばんれい女史の招聘(しょうへい)をはたしている。やった!

おつぎはキミたちの番だ。もともとツールそのものに限界があるけれど(なんでもやりたい人は開発言語をキワめたほうが早いよ)，キミのアイデアを惜しげもなく誌上にさらせば，どこかのメーカーがパクってくれるかもしれないぞ。

自称企画屋のキミ，アイデアが泉のごとくわき出るアナタは，とっておきのネタをハガキや封書で編集部「RCP係」まで送るか，下記URLまでインターネットでアクセス! http://210.160.211.96/rpg/



キワめればアツくなれる

強童5
ゴワッパーファイブ



キミよ，ゲームをキワめつくせ，遊びこめ，もとをとれ，意味なくアツくなれ！　パソコンゲームのハイスコアや裏技，思い出話，とっておき情報を集める読者投稿ページ，それが「強童5」だ！　頼むから投稿してくれよぉ～。　（文／藪良小路ほか）

まずキミから動くのだ！

今月は締め切りが早かったことと，『マインスイーパ』の記録が煮詰まってきたことから，ハイスコア投稿がまったくなかった。4月はみんな入学・入社・新学期で忙しいしね。そんなわけで，読み物が中心になってしまったが，来月もこの調子がつづくようであれば，このコーナーは，アヤしいパソコン・ソフトを紹介するページになりかねないぞ！　あ，スコア，きてるのか。えーと，横須賀市・砂の山（26歳），N64『ゼルダの伝説～時のオカリナ』の釣り堀で54cm。……全然だめじゃん。っていうか家庭用ゲーム機もありなのかい，ここのページ？　まあ，読者参加企画ページってのは，読者の強引な投稿によってルールが塗り替えられていくものだし，御意見募集中なわけ。ベーマガらしい切り口があれば考えましょう。でも，ネタが分散するとスコア争いが冷めてくるのも事実なのよ。手軽でアツいやつ，いっちょ，頼まあ。

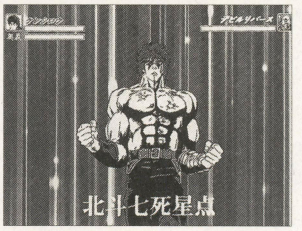
ゲームはちょっとバカがいい　タイピング奥義　北斗の拳　激打

Windows95／98のヘンテコソフトを理屈抜きで紹介するぞ！

いま業界騒然・話題沸騰中の『北斗の拳　激打』（発売元：SSIトリスター）は，ブラインドタッチのノウハウと，強大な敵に立ち向かう勇気を伝えてくれる，すばらしい教養ソフトだ。

敵が死ぬときに内臓がはみ出たりするあたりがグロくて学校で推奨するのは気が引けるが，かつて「週刊少年ジャンプ」で連載され，一世を風靡（ふうび）した世紀末救世主伝説的なノリが楽しめるぞ。遊びかたはシンプルで，表示された言葉を，すばやく入力するだけ。もたもたしていると敵の攻撃を食らって,体力がなくなるとゲーム・オーバー。

ゆえに，負けるとくやしい。くやしいとムキになって，タイピング練習に身が入る。それでも勝てないと，長年愛用した自己流タイピングにもどってしまうのがご愛敬だ。



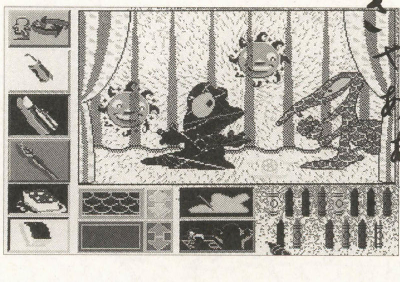
◀声優はアニメ放送でケンシロウ役をやっていた神谷明をちゃーんと使ってくれているぞ





▲▶敵は，牙一族やハート様，シン，ラオウなど。確信犯的なバカバカしいストーリーが，接待ゲームに最適だ

チャドウィック　さらわれたたまごをすくえ　ペイント勝負



きゃあああああ

▲これぐらいやれば，3人にひとりは泣き出すと思いますが，いかがかでしょう奥様

子供向けのマルチメディア絵本なノリのこのソフト。画面のいろいろなオブジェクトをクリックすると，無意味な反応が楽しめるぞ。家をクリックしたら，ヘリコプターのように飛んでいったり，額ブチは勝手に傾いたり。このゲームのウリは，登場キャラクターや背景に，自由に色や模様を塗れること。一度塗れば，その模様でアニメーションしてくれるから，子供は大よろこび。でも「強童5」では子供が泣きそうなペイントを競うのだ。製品の発売元はマルチソフト（新進商会）。

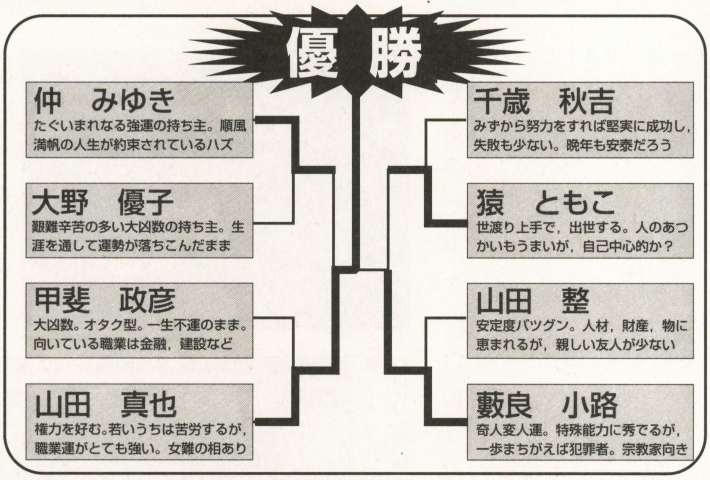
募集規定

「強童5」では，おもにパソコン・ゲームのハイスコア，裏技，セコテクなどを募集している。ハイスコアには，証拠の画面写真かキャプチャー画像，セーブデータが必要だ。また，「このゲームのこの要素はヘンで楽しい」などというタレコミも募集している。とにかくなんでもありのページなので，みんなで盛り上げていこう。宛先は下記まで。

〒141-8715　品川区東五反田1-11-15
マイコンBASICマガジン「強童５」係

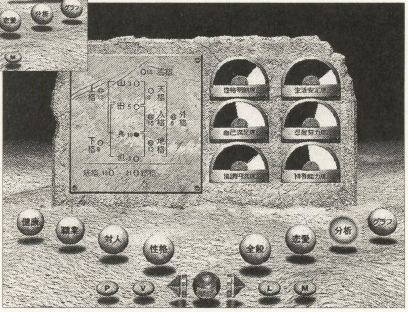
バトル・オブ・桃源紀行

保多手「読者からペンネームのエントリーを受け付けて，姓名判断ソフト『桃源紀行』(発売元：ロディック)で戦わせるネームバトル！　今回はいかにダイナミックな人生を送るかを審査基準にして，トーナメントを勝ち抜いていただきます。さて，待望の読者応募は……たったひとり。でも13人ぶん」
藪良「三重県・猿ともこ(21)総ボツ」
保多手「いきなりですか」
藪良「下ネタ多すぎ。あと書き忘れたけど，姓と名がきっぱりわかれていないと，まともに姓名判断が働かないぞ」
保多手「せめて猿ともこの名前ぐらい使いましょうよ。えーとこの名前は，若いころには苦労をするものの，世渡り上手で，歳を重ねるごとに良くなっていくようです。職業運が強く，着実な人生を歩めるでしょう……という診断結果です」
藪良「残りは編集部のメンツで埋めてしまえ。さあ，勝負。ダイナミックな人生というからには，終わりが大団円ってのが理想だな。生きているかぎり，ずっと不幸つづきなヤツは問題外。初戦敗退だ」
保多手「となると，甲斐（みるぷー），大野の両氏はいきなり負けですね」
藪良「なんの障害もなく，成功する人間も気にくわん。人間は万事塞翁（さいおう）が馬だ」
保多手「そうなると，持ち前の強運であらゆる試練をものともしない爆走型の仲さんに対抗し，最初に苦労するも，総合的に運勢の強い山田真也さんが，追い上げるって感じですか。あと，凡人には荷が重すぎて，どう転ぶかわからない藪良先輩が大穴と」
藪良「この3人はたしかに，レベルの高い運勢だな。安定度の高い仲女史が敗退するとして，山田くんと私の一騎打ちでは，やはり最終的には総合的な運勢の強さで，山田くんが勝つだろう」
保多手「というわけで，今月は山田GIL真也先輩が優勝です！　わーわー」





◀藪良小路は，かなり特異な運勢にある。芸術家や発明家に向き，成功すれば歴史に名を残すかもしれない。特異体質なので奇病をわずらいやすいという

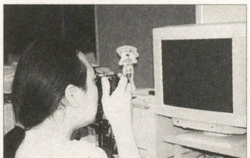


▶最初は苦労するが，追い上げるだけの十分な運を隠し持っている山田真也。彼の伝説はこれからはじまるのだ。え，親からもらった名前に優劣をつけるなって？

画面キャプチャー講座 ～銀塩カメラでの撮影に挑戦

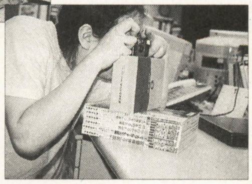
銀塩カメラとは，ごく普通のカメラのことである。一般家庭に普及しているので，画面写真をホームページに使いたい！という人は，これで写真を撮って，現像し，プリントされたものをスキャナで取りこむほうが安上がりな場合もある。

ディスプレイは，1秒間に何十回も画面を描き直している。カメラのシャッターが開いている時間は一瞬だ。あまりにもわずかな一瞬であると，描き直している瞬間の切れ目を撮影してしまう。ひどいと，画面に一部を描いている瞬間しか撮影できていない。そこでシャッタースピードを変更するわけだが，これができるのは，ちょっと高級なカメラだけなのだ。もし調整できるカメラを持っていれば，シャッタースピードは下記のとおりが撮影成功率が高いようなので参考に。



三脚固定

◀カメラはなるべく三脚で固定しよう。ブレが防げるはずだ



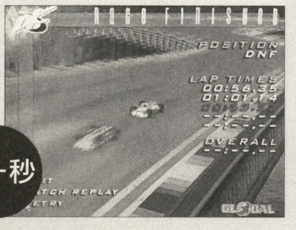
▶三脚がなかったり，対応していないカメラは本を重ねて代用

本を積み上げる

シャッター・スピード い・の・ち

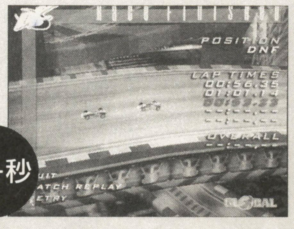
最適なシャッタースピードを知るために比較をしてみよう。静止画像は，また数値を変える必要がある。

ブレる！　1/8秒



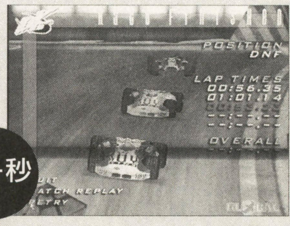
▲ゲームのスピードについていかず，画面がブレてしまうのだ

まあOK！　1/30秒



▲数枚に1枚程度の確率で，最適な写真が得られるスピードだ

線が入る！　1/60秒



▲画面は静止しているが，描き直しの瞬間が写ってしまった

読者参加型対戦ゲーム企画“バーサス”

VERSUS

読者のみなさんとネットワーク・ゲームを使って，実際に対戦していくこのコーナー。今月は『Microsoft Combat Flight Simulator（MSCFS）』を使用した対戦の模様をお伝えする予定でしたが，急遽延期。かわりに，正式決定された「第２回『東風荘』ベーマガ杯」の募集要項などをお送りします。

VS INTERVAL

第2回『東風荘』ベーマガ杯告知 & 対戦ゲーム募集

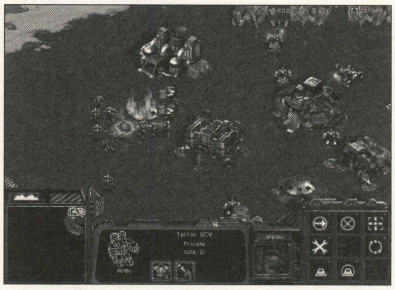
TEXT & SUPERVISE
Hideto Hayashi
Mailto：rhh@alles.or.jp

大会参加者 大募集中!!

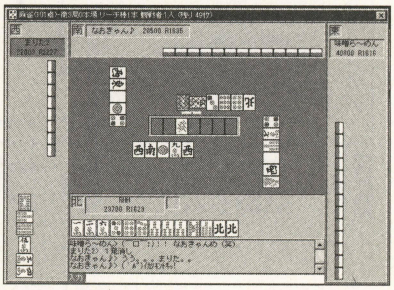
唐突ですが『MSCFS』大会の記事を楽しみにしていてくれた人，ゴメンナサイ。諸般の事情で，大会が延期されてしまいました。個人的にも対戦型のフライト・シミュレータは大好きなので，ぜひとも，レシプロ機による空戦の醍醐味をみなさんにお伝えしたかったんですが，技術的な問題もあり，今月はお送りできないことになってしまいました。ですが同ソフトの対戦者は引きつづき募集していますので，我こそは撃墜王！という人はふるって応募してくださいね。

さて「VERSUS」では，今まで市販のパッケージ・ソフトを使った対戦をメインに考えてきましたが，先月号でもお伝えしたとおり，今後はフリー・ソフトや，フリーのゲーム・サイトといった分野も積極的に扱っていくことになりました。実際に対戦を行うゲームは，みなさんの希望を第一とし，リクエストの多かったものから順次，大会を開催していく方針です。リクエストは，筆者アドレスまで気軽にどうぞ。もちろんパッケージ・ソフトの対戦も受け付けています。

現段階での要望を集計してみると，パッケージ・ソフトでは，やはりSLGのリクエストが多いですね。フリー・ソフトでは圧倒的に『東風荘』を推す声が大きいです。ということで次回は，『東風荘』の対戦の模様をお送りしますので，参加希望者は下記の募集要項を読んで，ぜひ参加してみてください。



◀SLGでもっとも要望が多いのは『スタークラフト』



▶トータルでの一番人気は，やはり『東風荘』だ

「第２回『東風荘』ベーマガ杯」開催決定！

第１回大会が好評だったこともあり，『東風荘』ベーマガ杯が「VERSUS」で復活します！

ルールは前回と同じく，トーナメント形式の半荘一本勝負。

大規模な大会となる今回は，予選をブロック分けし，編集部ブロックから１名，『東風荘』常連ブロックから１名，そして読者ブロックから２名が，それぞれ決勝に進出することとなります。

日程的には，予選，決勝合わせて２日間を想定していますので，参加希望者は，２日間とも大会に参加できるかどうか検討したうえで応募してください。開催日については，事前にアンケートを取り，みなさんの要望になるべく沿えるようなスケジュールにしていきたいと思います。

大会の展望ですが，前回の傾向を見ると，編集部および『東風荘』常連ブロックからは，かなりの強豪が進出してくるものと予想されます。しかし麻雀は，実力だけでなく，時の運で勝つことができるゲーム。腕に覚えがない人にも優勝のチャンスは十分あるので，気軽に参加してみてくださいね。ささやかながら優勝賞品も……出ますよね？　編さん（笑）。

参加者の必須条件

●東風荘のユーザーであること
●ICQのユーザーであること
●6/5～6/13の期間中，編集部が設定した日に参加可能であること

応募方法

E-Mailに
●氏名　●ハンドルネーム　●東風荘のrate　●6/5～6/13のあいだで希望する開催日　●参加可能な時間帯
を明記のうえ，上記筆者アドレスまで

締め切り：5月末日

あくせすROOM

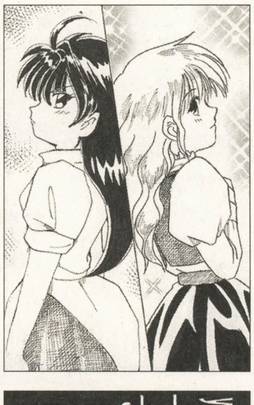
激筆★投稿野郎!!&お嬢様。



◆東京都・AZRAEL
★AZRAELさんは馬好きだとか…。動物を描くのは非常にむずかしいと思いますが，とてもよく描かれています。風の感じがいいですね

■遊び疲れの６月号■

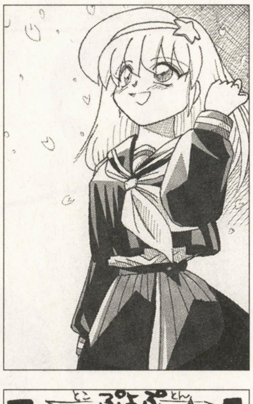
３か月ぶりの，あくせすROOMのお時間です。「もしかして，コーナー終わってしまったの?」とたくさんの人が心配してくださいました。ますますがんばっていきますので，よろしくお願いします。たくさんのおハガキ，お待ちしてますよ！



◆鶏小屋&もんちゃ部隊
★今月の合作，その1です。左の子のきつい目が気になります。２人はライバル?



◆宮城県桃生郡・LUCY
★オリジナル…ですか?猫ちゃんの毛並みがフサフサで気持ちよさそう…



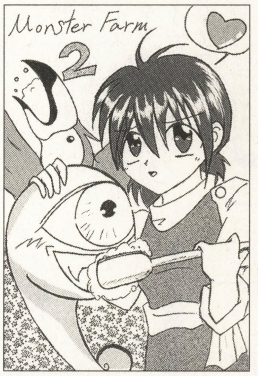
◆埼玉県所沢市・野沢プロト
★桜の季節は過ぎてしまいましたが…。掲載が遅れてしまってごめんなさい



◆静岡県藤枝市・望月ノゾム
★古事記から，海をかき回し大地を作っているイザナギ，イザナミの２人とか



◆愛知県名古屋市・あどねだっぷ
★ハマってますね，DDR。家庭用の方もプレイしてますか?騒音にはくれぐれも注意!



◆三重県安芸郡・ゆうちょ
★お気に入りのモンスターは，やっぱりすえぞうですか?目指せ，Sランク制覇!



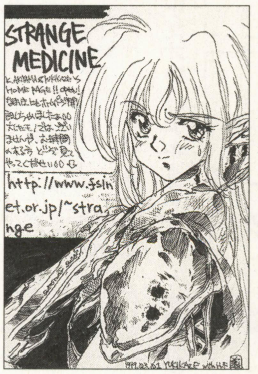
◆高知市・竹田早里
★ぷよぷよ～んのキャラが集合。「イロモノ」集団とのことですが賑やかそうでOK



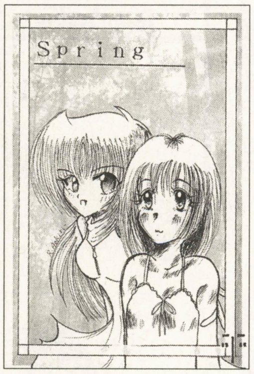
◆熊本市・特異点
★まぶしい笑顔が魅力的です。…勉強のほうがんばっていますか?応援してます



◆東京都江戸川区・キタ
★シレンは出て欲しいソフトですよね～。…もちろんピカチュウも捨て難いですが



◆大阪府堺市・ゆきかぜ
★さっそく拝見させていただきましたが…。見ごたえあるCGがアップされていますよ!



◆猿ともこ&蒼霧らむっち
★今月の合作，その２。春…にはちょっと遅くなりましたが（掲載遅れてごめんなさい）



◆北海道静内郡・いざよいせりか
★以前から描き続けている女の子だとか…。月明かりの下では神秘的に見えます

告知　読者が作る新コーナー

来月から，読者参加型の新コーナーを開設予定。キーワードは「イラスト」，「意見交換」，「ファン通（爆）」，ぶっちゃけていえば，「井戸端会議場」という感じ。と，いうことで，以下の項目を大募集する。

1. タイトル，タイトル横イラスト

タイトル名も大募集する。応募がないと「名なし」になる可能性も?（がーん）

イラストはハガキのサイズ，もしくはそれ以上で。縮小して掲載するので，トーンの線数は大きめのもの（つぶが大きいもの）がGOOD! 重ね張りするとつぶれやすいので注意。実際に縮小コピーしてみるとわかりやすいゾ。

2. 投稿（イラスト，小説，ゲームに対する意見など，なんでもOK）

「リレー小説」という案がちらほら出ているが，これを始めるためには最初に舞台設定やら書き出しやらを用意しなければならない。てことで，そのへんの案を募集。ゲームに対する意見は，読ホンには出せない（?）素朴な疑問（??）などがよさげ。サークル情報や告知もOK。

3. コーナーに対する要望

どんなコーナーがほしいとか，こんなのはやめて，とか，ベーマガはかくあるべきだ，とか，何でもOK。ベーマガ本誌に関する意見もどうぞ。それに対する他の読者のレスポンスも掲載していきたい。それって「読ホン」? と思ったあなたは鋭いが（汗），いろいろな文章が載せられるといいな。

あて先はこちら：
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者が作る新コーナー」係
E-Mailによる受付も大募集：daisy@cds.ne.jp
コーナー連動ホームページ：http://www.telnet.or.jp/~silpheed/mebius/

試験に出る読者の闘技場

前期決算「毎度，お約束の経験値倍付けでござ〜い☆」

どくしゃのとうぎじょう【読者の闘技場】　読者が送ってきた，ゲーム&コンピュータに関する超爆笑ネタを載せる投稿コーナー。先月，経験値倍づけ告知をしたせいか，イラストネタ競争率は4.06倍，文字ネタ競争率が14.92倍の激戦でした。が，今回，スパートのかけかたをまちがった投稿者が結構いたようだ。誰とは言わないけどね。

1stシーズン　講師：みるきぃぷりん☆　補佐：片平鍾瀛



新潟県三条市・逆道（21点）

保多手「今回，経験値倍付けのわりには全体的に不調でしたよね」
みるぷ〜「そだね。そのプレッシャーのためか，実力の半分も出せていなかった投稿者が多かった。でも逆道だけは，マイペースにセンス抜群の〝逆道ワールド〟を展開してくれました☆　このネタを選ばずして，何を載せるんだってぐらい，ネタの完成度がすごいのよ〜☆」
保多手「2ndシーズンの台風の目は逆道さんになりそうですね！」



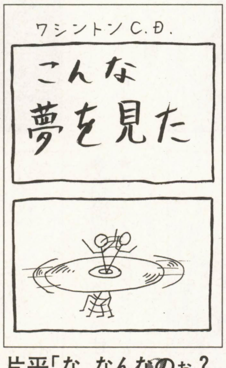
和歌山県橋本市・ヅラChu（6点）

みるぷ〜「今が旬の音ゲーもついにここまでって……おィ〜！　だいたい，呼吸感知システムというのは何だにょ？　あぁ？　ん？」
片平「本誌'96年11月号188ページの『功夫大君』を見てないの？　感知部分へ，息をフーッフーッブフーッって吹くゲームらしいぞ」



新潟県三条市・逆道（21点）

保多手「クリボーの生誕の秘密がここに！」



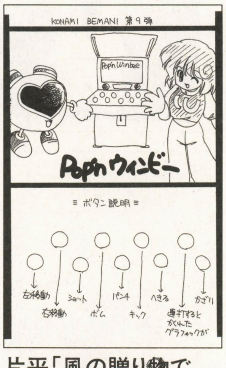
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（43点）

片平「な，なんなのぉ？　しかも胴長ぁ〜」



愛知県豊田市・邪道坊や（6点）

保多手「声が似ていることも重要なポイント？」



岐阜市・極（4点）

片平「風の贈り物で，て一がちゃーんす！」



千葉県松戸市・KIO（6点）

片平「うわー，今どき左利き用の筐体かいな」



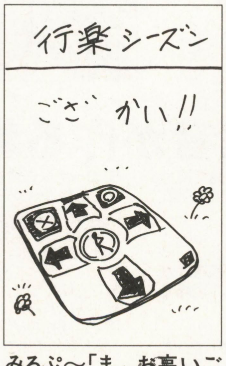
愛知県丹波郡・猫松しぐら（13点）

片平「あぁ，2P側の木村くんは何を思う」



神奈川県横浜市・伊庭康（純情派）（20点）

みるぷ〜「試験に出る〜じゃダメ？」



神奈川県横浜市・新歓1005円（23点）

みるぷ〜「ま，お高いござですこと。ホホホ」



福島市・南斗ボム（4点）

みるぷ〜「コア構想って，つづいていたのね！」



埼玉県大槻市・大山修史（29点）

みるぷ〜「ちとシャレがきつすぎるにょ〜〜〜」

★今まで何度か投稿しようと思ってはいたんですが，なかなか一歩が踏み出せませんでした（岐阜市・極？歳）……【みるぷ〜：そうだったの？　極さんのイラストを他コーナーで見るたび，「この投稿者，うちにほしいなぁ〜」と思っていたので，今回の投稿はすごくうれしかったにょ〜☆　ヒマがあったら，また，投稿してね☆】

筆記試験
(文字ネタ部門)

文字ネタも倍付けだ。☆☆☆=10, ☆☆=6, ☆=4。……文字ネタ10点はサービスしすぎたか?

☆☆☆『ぷよぷよ』第5作目の歌は「♪連鎖で, 連鎖で, 連鎖で, 連鎖で, GO! GO! GO! GO!」?
千葉県佐倉市・加藤義啓 (22点)
みるぷ〜「スーファミ版『ぷよ通』のCMのときみたいに黒タイツの男がうねうねと……」
片平「♪おじゃまぷよだ, 連鎖が止まる〜」

☆☆2頭身からはじまった『FF』,『FFⅨ』では16頭身くらいになると思われます。
神奈川県横浜市・アコピャン (23点)
みるぷ〜「ないとは言い切れないのが, イヤ!」

☆『せがたいじり』ってネタをやろうとしたんですけど, 何度描いてもタクマにしか見えないので, あきらめました。
神奈川県大和市・TNT爆弾 (14点)
みるぷ〜「そのぐらいであきらめないのが, トウギジャ〜の意地よ! 再挑戦シロ!」

☆みるぷ〜☆! お前さん, ひょっとして,『ゲーム天国』2面の猫娘型ボスを射殺できねぇんだろう!?
神奈川県横浜市・FreeFly夢鏡 (22点)
みるぷ〜「あんまし, イヂメにゃいで〜☆」

☆『シムシティ3000』は2,000年問題をクリアした良質なゲームである。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ (43点)
みるぷ〜「が, 後に10,000年問題にぶつかる」

☆『ダンスダンスレボリューション』ネタが多くても,『カラテカ』ネタのように規制されない理由を説明してもらいましょうか。
静岡県藤枝市・望月ノゾム (10点)
みるぷ〜「よ〜く, 考えてみよう! たくさん掲載されるということは, それだけ, 多くの投稿があるのであり, 同時に飽きが早いということ。だっから, 規制しなくても自然淘汰されるってワケ。わっかるかにゃ〜ん?」
片平「つまり世間の"旬"てやつだね。まぁ, "旬"といえば『海腹川背』だけどね」
みるぷ〜「ボク的"旬"は『トゥルー2』なの☆」

☆『ポップンミュージック』の連打の部分が「だんご三兄弟」に見えてくるんだけど。
埼玉県入間郡・YASM (9点)
保多手「今のうちだけですよ, 今のうちだけ」

☆今は点数没収になったけど, エナドレ時代は誰が奪った経験値を吸収してたんですか?
千葉県市原市・灯屋卵 (6点)
保多手「各闘技場の担当さんの活力として」
片平「吸収してたのか。知らなかった」

☆タイトーがリズムアクションを出しても『タイムギャル』みたいな内容になると思う。
東京都江戸川区・上賀主水 (7点)
片平「むにゅー。K●nami社も, 昔『バッドランズ』っていうLDゲーを出していたなぁ。で, ボタンはひとつだったんだにゃ」

☆☆☆←錯乱作戦。
神奈川県横浜市・新歓1005円 (23点)
みるぷー「フッフッフッ。そんな手には……」
保手手「んー。カナヨコに10点入って合計29点か。に, 2位タイになりましたー!」
みるぷー「…今月のニセOF番はリッキーね」

☆甲:さぁ, ベーマガの購入もはじめたことだし, いっちょ, 闘技場での優勝を狙うか!
乙:今月でとりあえず, 得点は精算だよー。
大阪府岸和田市・ウソヤマ (4点)
みるぷ〜「と, ナゾの新人が現れたところで, 今回の闘技場はひとまず, おしま〜い。来月からはまた, ひと味ちがった"読者の闘技場"を提供していくので, お楽しみに☆」

試験に出る川柳 (3点×2)

対戦で つぎはホンキと 負けた奴 神奈川県横浜市・FreeFly夢鏡(22点) 魚末「なんでもあり 書いてあるから ハメただけ」片平「わかった!と 言いつつまたも 負ける人」小石「この技は 1フレームの 無敵アリ(ボソッ)」

読者も必見!! 試験に出る掲示板

正直, ボケるのも大変! ゲーム勝手に妄想〜〜〜☆

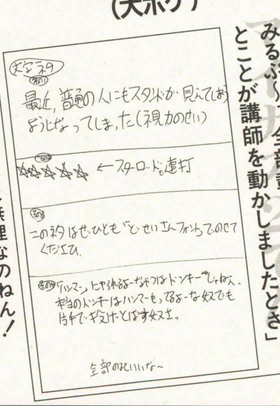


神奈川県横浜市・アコピャン(23点)
みるぷ〜「正解は, ティーアンドイーソフトの恋愛RPGなんぢゃよ〜」

成績表

順位	ペンネーム	得点	コメント
1	ズオウ・リアキ	43	優勝おめでと〜☆
2	大山修史	29	ダジャレはホドホドに!
3	アコピャン	23	半年間お疲れさま☆
3	新歓1005円	23	2ndシーズンはがんばれ!
5	加藤義啓	22	新人に負けないようにっと☆
5	FreeFly夢鏡	22	新人賞をあげたい!
7	逆道	21	さらに精進してほしい☆
8	伊庭廉(純情派)	20	毎回, 美麗なイラストをサンキュ〜
9	全国3名のみなさま	14	ともこざる, へボス, リーチ一発の3名
12	ばーす・すとーん	12	2ndシーズンも一緒にがんばりましょ☆

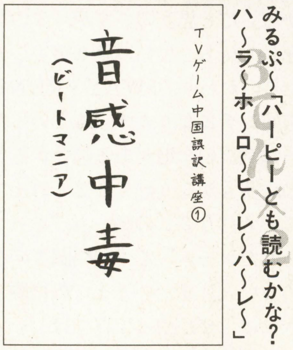
今月の補習 (大ボケ)



岡山県玉野市・パクリ麻(マイナス2点)
みるぷ〜「"全部載るといいな〜"のひとことが講師を動かしましたとさ」

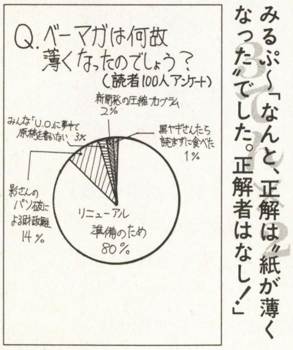
でも,「どせいさんフォント」は無理なのねん!
ちゃんと読んでる?

誤訳なら言語は問わない? TVゲーム中国誤訳講座☆



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ(43点)
みるぷ〜「ハーピーとも読むかな? ハ〜ラ〜ホ〜ロ〜ヒ〜レ〜ハ〜レ〜」

何でも多数決で大決定! 読者100人アンケート☆



兵庫県伊丹市・リーチ一発(14点)
みるぷ〜「なんと, 正解は"紙が薄くなった"でした。正解者はなし!」

告知・点数没収・宛先などなどなど

さ〜て点数没収だ。文字ネタコーナーにある☆の数を調べ(配点説明の欄は除く), 10の位&1の位の数字と同じ順位の者から3点をマイナスするぞ。今回は20個なので, 対象は2位と0位。つまり2位の大山のみだ! 結果, ズオウがぶっちぎりで1stシーズンの優勝を獲得した! ズオウよ, おめでとう!

さ〜て, 2ndシーズン最初の講義は6月8日。締め切りは5月15日到着分まで。新シーズンに開始にあたり, 得点は0点にもどされ心機一転! 投稿は下記宛先へ。新コーナの提案も待っているよ。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「試験に出る読者の闘技場」係まで

★僕の点数は8点ではなく7点ではないでしょうか? あと, 次回もよろしくお願いします。(新潟県三条市・逆道?歳)……【保多手:同様の報告が複数ありましたよ。みるぷ〜:ごめんなさい, 以後, 気をつけます(くそー!) それから逆道よ, 今以上に精進すれば, 君の未来は明るい! でかい舞台が君を呼んでいるぜ!】

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんばんは，読ホン担当の山田真也です。今月は，以前から読ホン改造計画のひとつにあげていたコーナー「ひとくち意見集」を作りました。200字程度の短文を掲載していく予定ですので，どんどん投稿してください。

今月のタイトル・イラストは，**大阪府堺市・ゆきかぜさん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，開幕です。

読者間レビュー 『テイルズ・オブ・ファンタジア』（PS／ナムコ）

個人的な話をしますと，自分はいままでRPGというジャンルのゲームがあまり好きではありませんでした。謎解きやストーリー展開を楽しむのはいいんですが，時間はかかるし，その大半が戦闘。ひとたびムービーがはじまると，延々とながめなくてはならないなど，あまりいい印象は持っていませんでした。しかし，このゲームは自分のそんな認識とはちがっていたのです。

まず，いままで「コマンドを入力したら，ただながめているだけ」というものが多かった戦闘画面での操作が，このゲームではアクション形式であるということです。敵を倒すためには自分から動かなくてはならないので，プレイヤーも積極的に戦闘を楽しむことができます。さらに，ゲームの途中でかならず手に入るアイテムによって，コンボ数も表示されるようになります（コンボに応じて経験値ももらえます）。また，戦闘には2プレイヤー側も参加でき，ふたりで協力してコンボを稼ぐなど，一風変わった遊びかたも楽しめます。

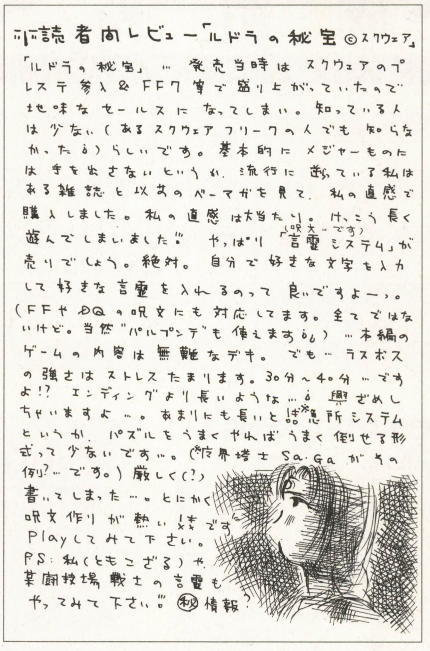
つぎに特徴的なのが「フェイスチャットシステム」です。これは，フィールド画面でボタンを押すと，キャラクターたちの顔が出てきて会話をするというシンプルなものです。会話の内容は，ゲームのヒントからなにげない会話までとさまざま。暑い土地ではキャラが暑がる会話を聞けますし，キャラクターの組み合わせによっては思いがけない裏話が聞けたりと，感情移入度が増します。このシステムはけっして強制ではなく，とくに会話をしなくてもゲームは進みます。あくまで，会話をするかどうかはプレイヤーが判断することなのです。

最近のRPGは，ムービーを多用し，ボリュームを大きめにする傾向があります。たしかに，要所に入るムービーはゲームをおもしろくしますが，それはやっぱりムービー単体のおもしろさでしかないのです。それに対し，このふたつのシステムは，RPGをつまらなくする要素を排除することによって，おもしろさを引き立たせているいい例です。全体のおもしろさを考えたとき，やっぱりこういったもののほうが長く楽しめると自分は思います。

RPG好きのかたにはもちろん，そうでないかたにもオススメできる1本です。RPGというジャンルは，人によって好き嫌いの差がはげしいものですが，『ドラクエ』や『FF』とはちがったこのゲームで，RPGを見直してみてはいかがでしょうか？

【福島県いわき市・新谷剛史18歳】

読者間レビュー 『ルドラの秘宝』（スーファミ／スクウェア）



☆読者間レビュー「ルドラの秘宝 ©スクウェア」

「ルドラの秘宝」…発売当時はスクウェアのプレステ参入＆FF7等で盛り上がっていたので地味なセールスになってしまい。知っている人は少ない（あるスクウェアフリークの人でも知らなかった…）らしいです。基本的にメジャーものには手を出さないというか，流行に逆らっている私はある雑誌と以前のベーマガを見て，私の直感で購入しました。私の直感は大当たり。けっこう長く遊んでしまいました!! やっぱり「言霊（呪文…です）システム」が売りでしょう。絶対。自分で好きな文字を入力して好きな言霊を入れるのって良いですよー。。（FFやDQの呪文にも対応してます。全てではないけど。当然"パルプンテ"も使えます…）…本編のゲームの内容は無難なデキ。でも…ラスボスの強さはストレスたまります。30分～40分…ですよ!? エンディングより長いような…。興ざめしちゃいますよ…。あまりにも長いと※急所システムというか，パズルをうまくやればうまく倒せる形式って少ないです…。（※魔界塔士Sa・Gaがその例？…です。）厳しく（？）書いてしまった…。とにかく呪文作りが熱い一本です Playしてみて下さい。

P.S：私（ともこざる）や，某闘技場戦士の言霊もやってみて下さい!! ㊙情報？

【三重県度会郡・ともこざる21歳】

■**山田**：以前，本誌でも話題になっていたゲームなのですが，現在はちょっと入手がむずかしくなっています。『ファイナルファンタジー』シリーズ同様，最新のハードで復刻してくれるとうれしいですね。

読者間レビュー 『ソウルキャリバー』（アーケード／ナムコ）

私はいままで，対戦格闘ゲームというものは『鉄拳3』を少しやったくらいで，まったくと言っていいほどやったことがなかったのですが，この『ソウルキャリバー』は本当におもしろかったです。

まず，コマンドがとても簡単です。なぜいままで対戦格闘ゲームをやらなかったかというと，コマンドがむずかしかったからです。しかし，このゲームは，ふつうにアクションものや，RPGのミニゲームなどができる人なら，あとは慣れでできます。

つぎに，リアクションがかなりいいです。表情が多彩だし，でかい武器の攻撃をガードすると，自分の武器を放してしまいそうなくらいよろけます（またこのことで，いわゆるバカ力キャラの長所を作ったわけです）。個人的には，特定の技を相手のスネに当てると，足をかかえて転げまわるのが，「わかるわかる」って感じで，かなりかわいくて笑えます。

また，このゲームでは戦いかたに性格が出ます。長い棒であくまで近づかせない人，うろちょろして方向を確定させない人，でかい武器をぶんぶん振りまわしカンだけで闘う人……こういった，コンボをどれだけ知っているかではなく，個性あふれる闘いかたをさせてくれるのが，ウリである「8WAY・RUN」です。その名のとおり8方向に自由に移動できるものなのですが，これの存在価値はとても大きいです。たとえば，いままで槍を使うキャラクターがなぜ武器をわざわざ短く持ったかというと，「それじゃあひとりだけ強くなってしまうから」だと思うのですが，このゲームでは槍を長く持ち，思いっきり突くことができます。そのかわり，8WAY・RUNで避けられたらピンチになります。こういった，プレイヤーに選択の余地がある闘いができ，リング端の攻防もかなり熱くしてくれます。

ひとことで言うとこのゲーム，"とってもイキイキとしたゲーム"です。格闘ものをやったことのない人，またいままでの格闘ものにあきた人には，ぜひやってみてほしいです。

【東京都中央区・マヂけん？歳】

中古ソフト禁止はゲーム業界の利益になるか

中古ソフト問題については、メーカーや小売店がそれぞれの立場で利益を主張して激しい議論の対立があるようです。これに対して、ユーザーもユーザーの立場から利益を主張するのも一つです。しかし、もっと重要なことは、裁判当事者に対する第三者として、ゲーム業界の発展にとって最もよい道は何かを検討することではないかと思います。ここでは、それについて私見を書いてみたいと思います。

まず、ゲームを他のメディアと比較した場合、値段が高いことがわかります。例えばベストセラーになった本の値段、映画館の入場料、CDレンタルの値段と比較すれば一目瞭然です。この差額を埋めるために、ゲームソフトを売り、あるいは安くなった中古を買うというのは当然の選択です。これを無視して中古を無くせば業界が収縮すると思われます。

次に、今のゲームの売れ方を見ると、発売日に集中することがはっきりしています。CD－ROM中心になってリピートビジネスが叫ばれるようになっても、この構造は変わっていません。古いものより新しいものが売れるのは当然でが、これを更に増長する原因は２つ考えられます。

第一は中古ソフトの存在です。発売から２週間もすれば安い中古ソフトが手に入るならば、誰も発売２週間後に新品を買おうとは思わないでしょう。従って新品が売れるのは発売日直後だけになります。

第二はメーカーの戦略によるものです。２週間後には新品が売れないとすれば、メーカーとしては発売直後の売れ行きに賭けるしかありません。いいゲームを作っても発売直後に売れなければ、もう終わりです。中古ソフトがいくら売れてもメーカーの利益にはならないからです。中古がなければ発売後にじわじわ売れるという可能性もありますが、現状ではその可能性は小さいものです。そうなるとメーカーがとる戦略は、発売日前の宣伝の強化、それも発売前ですから、実際にゲームをしなければ分からないところはアピールできるはずもなく、見た目、イメージ、キャッチフレーズを重視したものになるでしょう。そして、発売すればもうその宣伝は打ち止めです。現状ではロングランはメーカーの利益にならないのです。

さらにこの流れは、宣伝だけでなく、ゲームそのものにも及びます。見た目の強化、わかりやすい面白さ、オープニング豪華主義、キャラクターもの。これらを重視したゲームが多くなり、面白さが伝わりにくい革新作は出しにくくなります。革新作が出ないようでは、その世界の発展は止まったということです。

さて、このような問題を解決するにはどうしたら良いか。まず、私は中古ソフトは禁止にしたほうがよいと思います。この場合問題なのが、旧作を入手することが不可能になる恐れがある点ですが、ＳＣＥのインターネット通販やニンテンドウパワーのような試みもあり、これでいずれフォローできると思います（中古があれば「必ず」旧作が入手できる訳ではないので、中古市場に任せるより、メーカーのシステムとして旧作保護をしたほうが確実だと思います）。

ただし、ゲーム業界を構成する３者に、一つずつ次の条件をつけます。

まず、メーカーに課す条件は、ソフトの値段を安くすることです。他のメディアと肩を並べるくらい、例えば、２８００円などです。ユーザーは市場に出ている物で判断しますから、ゲームは製作費がかかるというのは高くてもよい理由にはなりません。もしこの値段が不可能ならば、所詮ゲームは利益を生み出すものではなかった、ということです。

次に、ユーザーに課す条件は、慎重に、しかし大胆にゲームを購入することです。安くなったからといって次々に手を出すようではいけません。質のいいものだけを、しかし「これは」と思ったものは思い切って購入する、「賢いユーザー」にならなければいけません。中古がなくなればリピートビジネスは今よりもっとうまく行くようになり、メーカーは内容を充実させたゲームを作りやすくなるはずです。ユーザーはそれに答えなければなりません。

最後は、マスコミに課す条件です。というより、マスコミになることです。メーカーの情報を丸呑みにして雑誌を作るのはやめましょう。いいゲームのいい点を挙げ、悪いゲームは建設的な批判をして下さい。メーカーの理不尽な情報規制には争って下さい。ユーザーを「賢いユーザー」に育てる役目を、ゲーム雑誌に望みます。

ここに書いたことは、かなり思い切った破天荒な論理ですので、反対される方も多いと思います。もちろん、おおいに反論してください。その場合、常に重要なのは「ゲーム業界の発展のためには何が一番いいのか」を考えるということです。単にユーザーの利益になる、というだけでは私は納得できません。

ゲーム ソフト

ゲーム業界全体の活性化のためには ◀【埼玉県春日部市・若松朋久22歳】……■山田：だれか特定の人物や企業だけが利益を上げればいい、というのではなく、ゲーム業界全体を健全に底上げするためにはどうすればいいのか。この意見は一種の理想論ですが、一度考えてみるのもいいでしょう

今月の ひとくち 意見集

●この手のコーナーを読んでいると，ゲーム機について「○○○のひとり勝ち」だとか「×××は先がない」とかいう意見を目にしますが，これらの大半が投稿者のお気に入りのメーカーに対する，単なるえこひいきに思えるのは邪推でしょうか。まあ，それでもお気に入りを応援するだけならいいのですが，ライバル・メーカーを誹謗（ひぼう）するような意見を読むと，さすがに不快になります。

【茨城県古河市・アップル★ベア？歳】

●アーケードの音楽ゲームを家庭用に移植する際の専用コントローラについて。ゲーム・センターでやっているのと比べて，ボタンの間隔がせまかったり，押し具合がちがいすぎるように感じています（自分が購入したのは『ビートマニア』と『ポップンミュージック』のPS版です）。家庭用なので多少のちがいなどは仕方のないことではありますが，ゲーム・センターで使用している部品に近いものを，コントローラに使ったりしてほしいです。

【神奈川県横浜市・FORCE・HORN25歳】

今月の・・・ 読ホン世論調査

月に一度のお楽しみ，読ホン世論調査です。まずは4月号で募集したテーマ「ゲームマニア」に関する調査結果の報告から。では，設問とその回答を見ていきましょう。

①あなたは「ゲームマニア」という言葉を聞いて，どんな人物像を思い浮かべますか？

一番多かったのが「全財産を湯水のごとくゲームにつぎこむ人」という回答。以下「昔のゲームとかもひっくるめてやりこむ人」「あまり一般的ではないゲームにまで手を出す人」「マナーを気にせず我が道を行く輩（やから）」といった回答がつづきました。否定的な印象を持っている人がわりと多いようです。

②あなたの周囲には，ゲームマニアだと思われる人物（友人など）がいますか？

大半の人がYesという回答でしたが，「ゲームがうまい人＝ゲームマニアというわけでもないのでNo」「自分を基準にするといない」といった答えもありました。

③あなたは自分で自分のことをゲームマニアだと思いますか？　また，その理由は？

①では否定的な意見が多かったにもかかわらず，ここではYesという回答が多く見受けられました。しかし，その理由が①での回答と一致しない人も何人かおり，いまひとつ「ゲームマニア」という言葉がハッキリと定義づけされていないようです。

【総評】全体的に「ゲームマニア」という言葉の響きに良い印象は持っていないものの，やはり自分もマニアなのではないか，という考えを持っている人が多いようです。冗談っぽく自分をマニアと称しているのか，それとも本当にそう思っているのか……。ふだん何気なく使っている「ゲームマニア」という言葉の定義のむずかしさを，あらためて認識する結果となりました。

今回このテーマを採用したのは，「ゲームマニア」という言葉をもとに，最近よく使われる「ライトユーザー」という言葉の意味を考えてほしかったからです。世論調査では「ゲームマニア」の定義を導き出すことはできませんでしたが，同じ設問で「ゲームマニア」を「ライトユーザー」に変えて考えてみると，新しい発見があるかもしれません。

ひきつづいて，8月号のテーマの発表です。8月号のテーマは「攻略本」です。つぎの設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①あなたはゲームの攻略本を持っていますか？持っている場合は，冊数も教えてください。

②攻略以外で，ゲームの攻略本にあったほうがいいと思う記事は何ですか？

③ゲームの攻略本は，必要だと思いますか？回答がYesでもNoでも，その理由は？

今回の返答の締め切りは6月8日です。回答はベーマガへのほかの投稿のスミに書いたり，イラストつきにするなど，形式は自由。現在は，とくに世論調査のテーマを急募中です。

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。その際は，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：

〠141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

ゲーム考現学

Written by
山田 整
&
“永久機関”



by KARASU

第58回 “ファンに捧げるこの1本”

ファン以外の人からはどうも色眼鏡で見られがちな，原作つきのゲームたち。今回はそのなかで特色を出してがんばっている3本のソフトにスポットを当てた。

次回は今回の続きで，“原作を超えたソフトたち”。次々回は少々趣向を変えて，これまでに紹介したソフトの再評価…テーマとは別の面に注目しての再紹介をする。

大切な何か

特定の小説やマンガや映画を元にしたゲームソフトはたいていの場合「原作もの」の一言でまとめられ，原作ファン以外の人はなかなか手に取らない。原作ものにはファンだけを対象にした“内輪ウケ”的なゲームが少なからずあるせいだ。

だが，逆に原作ファンならその手の作品はすべて大丈夫かというと，そんなことはない。熱烈なファンと「ちょっと好き」程度のファンの距離は，しばしばファンとそれ以外の人の隙間以上に開いている。また支持者の多い作品ほど「原作の××なところが好き」「いや自分は△△というキャラが良くて」というように，ファンである理由にもちがいが出てくる。

だから原作の魅力を十分に発揮し，ほとんどのファンに受け入れられるソフトというのは，普通の人でも楽しめる場合が少なくない。仮に「ファンには10の楽しさ」「それ以外は8」という条件がついたとしても，最初から2や3しかないソフトよりはよほどいいのだから。

今回紹介する3作品は，原作の持つ「大切な何か」をそれぞれに受け継いだソフトたちだ。基本的にはファンに最大の配慮をもって作られている（ように思う）が，それぞれが持つ原作の味は，きっとファン以外の人にも「何か」を感じさせてくれるはずだ。もしよければ，原作ものだと嫌わずに手に取ってみてほしい。

新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ

■タカラ ■プレイステーション
■SLG ■6,800円

「勇者シリーズ」というロボット・アニメのシリーズがある。典型的な「お子様向け」とされ，いわゆるアニメファンの評価はやや低い。しかし高く評価する人もいる。彼らの主張はおおむねこうだ。

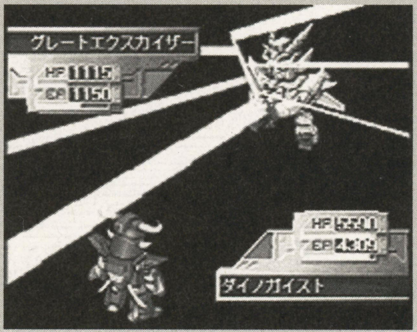
「一般にはただのタテマエとみなされがちな『勇気』や『希望』。それをタテマエでなく表現することを指向したのがこのシリーズだ。しかも一部の作品はそれに多少なりとも成功している」

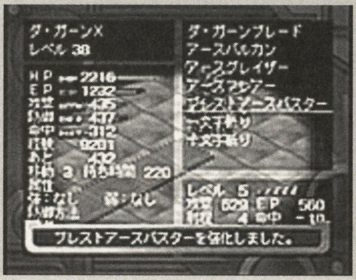
さて，このシリーズのゲームが出た。システム的にはシリーズの各作品に出演したロボットたちを動かして戦わせるシミュレーションRPGで，一見するとタカラ版『スーパーロボット大戦』に見える。

だが遊んでみると，かなりちがう。『スパロボ大戦』は，本来同じところに存在しえないものどうしの「夢の競演」を楽しむゲームだ。主役はあくまでもなつかしのロボットたちで，それ以外（ゲーム独自の主人公すら含む）のすべてはワキ役にすぎない。一方『ブレイブサーガ』の主役はブレイブサーガ・オリジナルの少年で，彼の生活や喜怒哀楽がしっかり描かれる。シリーズ作品どうしの世界観が近いせいもあって元シリーズの雰囲気がよく出ており，もう1本新しい「勇者もの」を見たような気にさせてくれる。

原作もののゲームというのは，原作の「ノリ」を追体験するためのものが多いのだけれども，本作は原作と同じテーマをもう一度追求した貴重な作品であり，ファンにはもちろんお勧めだ。ただ原作の知識に負う部分が多少あるので，シリーズのファンでない人がどれだけ楽しめるかは正直わからない。だが，独立したロボットものとしても一級品だと思うので，ロボット・アニメが好きな人なら試してみる価値はある。（桂 令夫）

▼これが改造で出せる必殺技（の一例）。全長数キロの光の剣が敵を断つ





▶各ロボットの武器は改造可能。新しい技が出ることも



◀主人公・瞬兵。彼の肩には相棒の勇者バーンが

封神演義

■コーエー■プレイステーション■SLG■6,800円
ポケットステーション対応の「愛蔵版封神演義」も発売中

『封神演義』というのは，中国の古典小説の題名だ。「超人必殺技対決もの」のはしりと言っていいだろう。周王朝建国時の戦争を舞台に，多くの仙人や半仙半人が「強いヤツが増えすぎたので適当に減らすために戦い合う」という話で，道教の神仙思想をベースにした破天荒な構成が独特の味を出している。だがいかんせん昔の小説。敵と宝貝（要はマジックアイテム）の名前が違うだけで戦闘描写の大半が「投げられた○○は××の頭を砕いた」の一言ですむものだったり（変わり種の武器や敵もいるがあくまで少数派）して，少々物足りない部分もある。

一方，少し前に某少年マンガ誌で，この小説を原作とした漫画の連載がはじまった。それは原作の良い部分をもとに大胆なアレンジをおこない，現代の読者でも楽しめる内容になっている。



▲戦闘シーンでは豪快な長射程・広範囲攻撃が飛び交う



▲多彩な武器系統ごとに，さらに多彩な技を習得できる

コーエーが送り出した『封神演義』は，その両方の作品の魅力を取り出し，独自の要素を加えたようなソフトだ。システムは正統派のキャラクターSLGだが，麻痺させたり眠らせたりの特殊能力系の攻撃が強力だったり，ダメージの大きな技は凝ったエフェクトと共に周辺の地形まで変わったりと，「対決もの」の豪快な雰囲気がよく出ている。お気に入りのキャラはどんどん育てて強くできるし，師匠に勝負を挑んで勝つと宝貝がもらえるのもいい意味で「お約束」だ。いい意味で原作にとらわれていないため，普通の（中国風）ファンタジー・シミュレーションRPGとしても十分に楽しめる。まだ『封神演義』世界に触れたことのない人は，このソフトから入るのもいいだろう。　（齋藤　通彦）

今月のイラスト



by虹空改め虹

▲ゲームがらみのメディア・ミックスがしばしば失敗するのは，やはり「狙いすぎる」からでしょうか



byDuo-Rばついち

▼ゾロアスター教って……神・悪魔の二元論の元祖で火を御神体にするあの宗教ですよね？これは意外



byさえき司

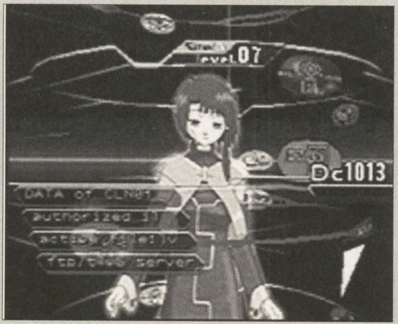
▲先月の投稿分より。ゲームのワルキューレは原作（北欧神話）よりも人間っぽくてかわいいところが○

serial experiments lain

■パイオニアLDC　■AVG
■プレイステーション　■5,800円

少し前，テレビ東京系で『lain』というアニメが放送された。中学生の内気な少女・玲音（レイン）のところに自殺したクラスメートから電子メールが届き，それを発端にして現実世界と電脳世界（ワイヤード）のはざまに生きる自分の真の姿に目覚めていく……というような話を，きわめて独特な，感性に訴える演出で表現した作品だ。

このソフトはそのアニメを原作にしているらしい。というのは，レインが登場すること以外には話の共通点が皆無だからだ。プレイヤーはネットワーク内に点在するレインの診察記録（女性カウンセラーとの会話）や日記帳などのデータを発掘し，再生し，少しずつ少女の実像に近付いていく……遊び手を楽しませる仕掛けはほとんどなく，正直言ってゲームであるのかどうかさえ判然としない。



▲筒状のサイトに点在する情報を調べていく。空隙をおぎなうのはプレイヤー自身の感性

だが，そんなささいなことを気にする必要はない。大切なのは「理解しがたいものを理解せずに受け入れること」「感性に訴える何かを楽しむ態度」であり，その点でこの作品は原作の魂をきっちり受け継いでいる。理屈よりもイメージを重視する人や，あれこれ想像しつつゲームを楽しむ人，新奇なものに価値をおくインパクト教徒（先々月の記事参照）のかたはぜひ遊んでほしい。

“「感じて」ほしい。そうすれば……”
（マニュアルより）　（山田　整）

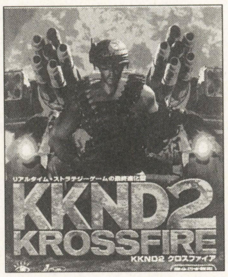


▲展開される音声やムービーに何を感じるかはキミしだい

ベーマガ おたのしみプレゼント⑥

1 Win95/98『KKND2 クロスファイア』ソフト

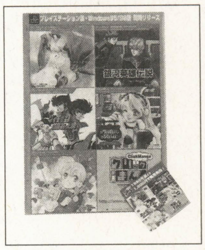
オーストラリアの気鋭ゲームメーカー「メルボルンハウス」の最新作，ネットワーク対戦もサポートしたリアルタイム・ストラテジーゲーム。



提供：アイジーエス／５名様

5『クリックまんが』クリアファイル＋メモリーカード用シール

今年夏からプレイステーション版とWindows版が毎月発売される，低価格のデジタルコミック『クリックまんが』の特製グッズ。



提供：徳間書店/インターメディア・カンパニー／10名様

9『パワーストーン』シークレットファイル

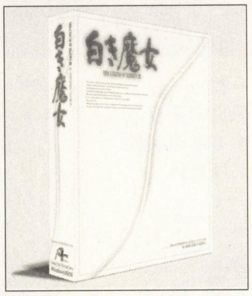
アーケード，ドリームキャスト版とも人気の対戦アクション『パワーストーン』のヒミツ（？）が満載の小冊子。



提供：カプコン／５名様

2 Win95/98『新・英雄伝説Ⅲ～白き魔女』ソフト

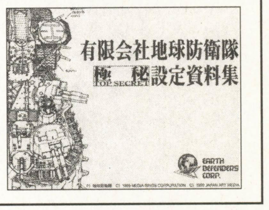
ファルコムの名作RPGのWindows版がついに発売！豪華資料集を同梱した初回出荷分特製パッケージを3名様に。



提供：日本ファルコム／３名様

6『有限会社地球防衛隊』設定資料集

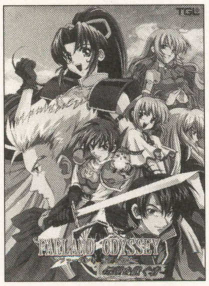
4月に発売されたプレイステーション用SLGの極秘資料満載の設定資料集。「地球防衛隊」が気になる読者はhttp://www.tokyo-city.co.jp/にアクセスしてみよう。



提供：メディアリング／５名様

3『ファーランドオデッセイ～伝説を継ぐ者』ポスター

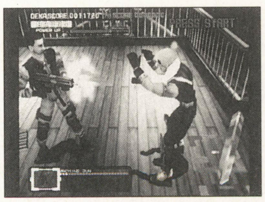
今月21日に発売予定のファーランドシリーズ最新作『ファーランドオデッセイ～伝説を継ぐ者』の美麗イラスト入りポスター。



提供：TGL／６名様

7『ダイナマイト刑事２』QUOカード

アーケードで人気のアクションゲーム『ダイナマイト刑事2』のドリームキャスト版が5月27日に登場！発売を記念した特製QUOカードを。



提供：セガ・エンタープライゼス／５名様

4『戦国美少女絵巻 空を斬る!!～春風の章』キャラクターカード

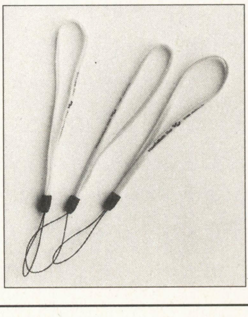
人気の戦国RPG第2作『戦国美少女絵巻 空を斬る!!～春風の章』から登場キャラクターをあしらったオリジナルカードを3枚セットで。



提供：TGL／５名様

8『VJ』蛍光ストラップ

アーケードで好評稼働中の音楽系アクションゲーム『VJ』のロゴ入りストラップ。暗闇で光る素材でできているぞ。



提供：ジャレコ／９名様

'99年4月号ベーマガ おたのしみプレゼント当選者

【1】ベーマガ・マウスパッドは京都府亀岡市・**齋藤亮宏さん他9名**
【2】『ザナドゥ』ソフトは愛知県春日井市・**堀田壮志さん他9名**
【3】『ででんパ』ソフトは福岡市・**松尾慎治さん他2名**
【4】『シグマ・ゲーム・センセーション・シリーズVol.3』ソフトは大阪府岸和田市・**大崎健一さん他4名**
【5】『シグマ・ゲーム・センセーション・シリーズVol.4』ソフトは兵庫県加古川市・**神吉均さん他4名**
【6】『エリーのアトリエ ビジュアルバイブル』ソフトは岡山県津山市・**横部雅之さん他2名**
【7】「きれいにするんだもん 名探偵コナン」レンズクリーナーは奈良県宇陀郡・**辻 雄規さん他2名**
【8】『SILENT HILL』ソフトは埼玉県浦和市・**土方宏一郎さん他4名**
【9】『パワーストーン』テレホンカードは青森県黒石市・**木村俊行さん他4名**
【10】『ぷよぷよ～ん』QUOカードは東京都国分寺市・**高橋代紀さん他4名**
【11】『卒業M クイズコレクション』ポスターは埼玉県鶴ヶ島市・**柳川浩隆さん他11名**
【12】『バーチャストライカー２ バージョン'99』フィールドコートは秋田県本荘市・**加藤 宏さん他4名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1999年6月7日必着
発表：8月号（7月8日発売）

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〠540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

みなさんこんにちは。秋浜です。街を歩いていると，明らかにランドセルのほうが大きく見える子供たちを見かけるようになりましたね。自分にもそんな時期があったんだなあ，なんてふと思う瞬間です（私は体がデカかったんで，すぐに過ぎてしまいましたが）。そろそろ5月病が襲ってくる頃合いです。みなさんくれぐれもお気をつけて！　それでは…って，いきなり終わってどうすんねん！チャンとはじめましょ。

カナダから熱い風が吹く！

ストⅢシリーズ最新作『3rd STRIKE』，もし近所で見かけたら，スピーカーに耳を傾けてください。ほーら，パワフルなHIP HOPが聞こえてきませんか？

歌っているのは，この曲で日本初上陸を果たした『Infinite』。初上陸だからご存じない方も多いでしょうが，彼は昨年『360 Degrees』でカナダのHIP HOPチャートを席巻した，筋金入りの実力派。カナダではアメリカで言うところのグラミー賞に匹敵する賞，ジュノーアワードを受賞した経験があるという，まさにカナダHIP HOP界の第一人者です。

そして，その彼の曲を日本でいち早く聞けるのが『ストⅢ3rd』というわけ。ゲーム本編以外にも楽しみ満載！ですね。

今回ゲーム中では，オープニングとキャラセレクト，エンディングに彼の歌が使われています。カナダの若者の心を捉えて離さないそのパワー，あなたも是非ゲームセンターで，そして自宅で感じてみてください！

バイオがクラブをジャックする!!

前回ご紹介したバイオのリミックスアルバムの発売を記念したイベントを，渋谷のクラブ，フーラで開催します！　フーラといえばドラマ『ラブジェネレーション』で使用されたクラブとしても有名。しかも1日だけではなく，期間中毎日曲が流れるのだ!!

すでに始まっているこのイベント，5月の19日まで行われております。午前2時22分になると，ダンスフロアにアルバムからチョイスされた曲が流れるという段取り。もともとこのアルバム，あのピストン西沢がリミックスを手掛け，DJがプレイしやすくて客が踊りやすい緻密な仕上がりになっていますから，曲がかかった瞬間からダンスフロアがゾンビの溜まり場…もとい，興奮のるつぼになることうけあい！

キャンペーン期間中，渋谷のタワーレコードとHMVにて入場割引券つきのサンプルCDを配布しているので，こちらでもチェック!!

相変わらず今回も無題。

春だなあ…はっ，なんかまったりモードに入りそう。いや，このコーナーを書く時にそういう気持ちでいることは全然OKなんですけど，まったりしはじめるとそのまま睡眠モードに突入してしまう可能性がかなり高いのもこの時期の特徴。特に今は（注：この原稿を書いている時間は，ってことね）夜の10時30分を大きくまわったところ。このまま朝まで眠っちまえば会社に遅刻せずに…って今日は金曜日じゃないか！　秋浜のもくろみはもろくも崩れ去った…。

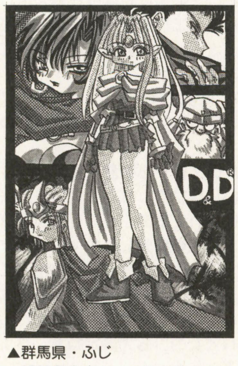
そろそろ普通の文章に戻りましょうか（笑）。最近，長い時間ゲームをやらなくなりました。ぶっちゃけた話，やってる時間と元気がないのがその理由なんですけど，それにしても，って感じです。だからといって朝までやっていたいという訳じゃないですけどね。

てなわけで突然募集！『短い時間でゲームを楽しむ方法』。どんな方法でも構いません。カプコンのゲームにこだわる必要もありません。面白そうな方法は秋浜が実際に試してこのコーナーで随時報告します。良かったものにはプレゼントも考えちゃおうかな？　てなわけで，思いつき程度のもので構わないので（そりゃそうだ，本気で考えたら時間の無駄になる）興味のある方は送ってみてください。

さて，春といえば…はっ，もうスペースがない！　なんかうやむやな状態のまま，ちょっとリニューアル予定の来月に続く!!（…!?）

イラストギャラリー

『イラストギャラリー』ってくらいですからイラスト募集してるわけですけど，単なるイラスト以外も手広く募集中。切り絵とか貼り絵とかCGとかムービーとか（…え？）掲載できるものはなんでもOK。コーナーに広がりが出て面白いですし。もちろんいつものようにパワフルなイラストだってanytime大歓迎（不思議な日本語）。



▲群馬県・ふじ
絶賛発売中!!　のD&Dメコレクション。1人でやるのもいいけど，やっぱりみんなでワイワイやると楽しさ倍増。そうそう，この手のゲームを1人でやる時は，ノーコンティニューを目指すのが常識（そうなのか？）。



▲千葉県・K-O
来た来た来た！懐かしいゲーム特集って感じ!!コメントで『キカイオーの続編では出してくれ！』…いや，まったく。見てみたいなあ（メーカーの人間が言ってどーする）。



▲神奈川県・諏佐陽子
いつもありがとうございます。どんどん身勝手なイラストを書いて秋浜を喜ばせてやってください（…？）。ところではがきの表のバレッタ，なかなかいいですよ。でも犬のほうが気になる秋浜だったりして…。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大阪	06-6946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問はイラストは
〠141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

コーエー番デカが贈る

コーエー 窓際デカ最前線



横浜の片隅にひっそりと棲息する，窓際デカ長とその部下達。
その任務とは・・・謎のゲーム会社コーエーの悪事を暴き出し，事件を未然に防ぐことだった！

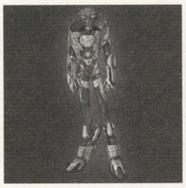
株式会社コーエー
http://www.koei.co.jp

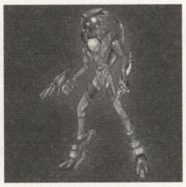
「三國志Ⅶを地球がなくなる前にプレイしたい」（茨城県Ｓさん）

デカ長：なんだこれは？
刑事１：この前コーエー大捜索を行ったときに押収したユーザー葉書ですよ。そろそろ，恐怖の大王降臨までカウントダウンの時期ですねぇ。
デカ長：刑事たるもの，そんな逃げ腰でどうする！仕事をしろっ，仕事を！
刑事１：今月はちゃーんと言われる前に，コーエーにガサ入れしてきてますよ。今回，またしても怪しげな動きを確認しました。報告書読んで下さい。

報告書：宇宙人には向かない職業

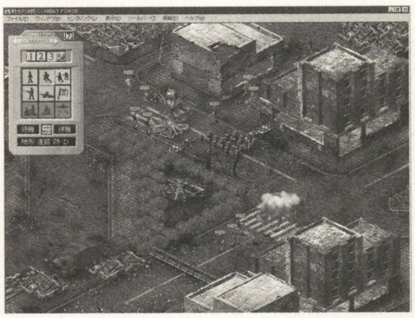
国民の生活を守るのは我ら警察の務め。この仕事に誇りをもって私は日々勤務に励んでいる。そんな私の人生をあざ笑うかのような，衝撃の画像をコーエー社内で発見した。エイリアン･･･そう一般的に言うところの宇宙人の警備員姿である。世紀末の地球を徘徊するレジスタンス，いわゆる小悪党どもを掃討すべく警備活動に励んでいる様子だ。





「フッ，違いますよ。宇宙人が侵略者でレジスタンスが地球の救世主です。あ，僕たちは今まで『提督の決断』シリーズを開発してたんですけど，今回現代兵器や未来兵器，はてはライフルやマシンガンなんかの武器まで網羅したウォーゲームを開発してるんです。タイトル名？『戦士の決断 COMBAT FORCE』ですよ。ハハハッ，エイリアンの姿にそんなに驚かないで下さいよ。」

爽やかな笑みをたたえて弁明するコーエー社員。宇宙人が侵略者などという戯言は，テレビの中だけにしてもらいたいものだ。これはどう見ても，来るべき崩壊の時代を迎えた政府が，人手不足の警備隊に宇宙人を雇ったとしか考えられない。PCの画面上では宇宙人警備隊と，破壊活動を行おうとしているレジスタンスのメンバーが戦闘を行う様子がシミュレートされている。しかも，あろうことか激しく攻撃を受け，警備隊側が押され気味ではないか。



やはり，治安を守るプロフェッショナルは我ら警察官である。付け焼き刃の技術しか持たず，民間人を守ろうという情熱の欠如した宇宙人には，到底無理な仕事と言えよう。

この無謀な計画を画策するコーエーに対し，毅然とした態度で「NO！もうそれ以上無駄なことはやめてくれ！！」と叫ばねばならない。

デカ長：ふむ。こいつぁー大問題だ。俺達の老後もかかってるからな。
刑事１：そうなんですよ～。がつんと言って下さい。がつんと。
デカ長：俺はいつでも言ってるだろっ！聞いてないのはお前達だ！
刑事１：あ，ええーと，そうそう，そう言えば今回の調査で，コーエー社内の秘密組織を発見しまして。
デカ長：なんだそりゃ。
刑事１：「コーエー4コマ同好会」です。作品押収しときました。あと怪しいおやじ６人組の絵もありますから，ご覧になって下さいね☆

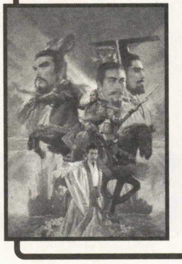
今月の押収品①

炎の転校生を彷彿とさせる『三國志 Internet』の４コマだ！！



今月の押収品②

'99年７月発売のトレーディングカードゲーム『三國志 赤壁大戦』のメインビジュアルだそうだ。髭面のおやじが６人集った絵は，胡散臭いことこの上ない。

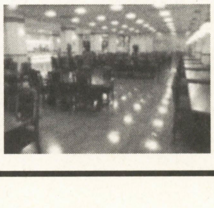


第２回　婦警さんの㊙情報部屋

はあーい♥　元気してた？婦警さんは今日も大忙しよん♥　今回もバリバリコーエー女子社員情報をお届けしちゃいまーす。えっとー，なんか捜査依頼が来てるみたいなので読んでみまぁーす。

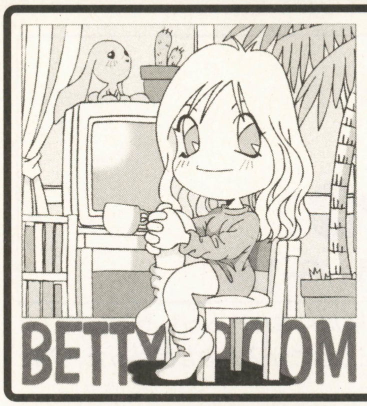
「ゲーム会社って女のコも残業とか多いって聞きますけど，ごはんはどうしているんですか？（京都府／めぐみ）」ですって。

ウフ，そんなに知りたい？じゃあ捜査してみるわね♥　アラ…何の心配もいらないワ。なんと，コーエーには豪華社員食堂が完備されてるの！どのくらい豪華かっていうのは押収した写真を参照してね♥　ホラまるでタイタニックの船室みたい！（証人に聞いたらこれはちょっと嘘入りらしいワ）。でもメニューも豊富だしなかなかおいしいってお話でーす♥　日替わりのデザートが大人気！これで女のコも大満足ね♥　ちょっぴり体型が気になっても安心のアスレチックルームがあるって噂だし，これは次回また調べてみたいと思いまーす。そのほかの捜査依頼もどんどん送ってね♥



善良なるベーマガ読者諸君，髭面武将などなんでもいい，コーエー近辺で怪しい人物を見つけたら，その人相書き（要するにイラスト）を送ってくれたまえ。他にも，刑事１の愛称を募集している。「でかいち」みたいに呼びやすい愛称がいいぞ。採用者には謝礼として特製テレカを用意している。全ての宛先はこちらだ。

〒223-8503 神奈川県横浜市箕輪町 1-18-12　（株）コーエー SP本部広報部「ベーマガ目安箱」係



ベティの部屋へようこそ！

(株)工画堂スタジオ

株式会社　工画堂スタジオ
〒166-0002 東京都杉並区高円寺北2-3-16吉川ビル
TEL 03-5373-0195
http://www.kogado.com/

KOGADO Software Products

みんな，元気！？またまた「ベティの部屋」に遊びに来てくれてどうもありがとう！
今回はパルフェの大特集と，ぶっちぎり特ダネ（ここだけの内緒話）など，めいっぱいご披露しちゃいま～す！

パルフェ大特集

「リトル・ウィッチ　パルフェ」（Windows95/98）発売！！
遊んでみて度　200％★★★

お待たせしました！　黒猫印の魔法屋さんの開店です。

4月28日「リトル・ウィッチ　パルフェ」が発売となりました。

まだ「リトル・ウィッチ　パルフェ」を遊んでないよ～っていうみなさんのために，名場面を少し見せちゃおうっと。

お母さんとの思い出がたくさんつまった黒猫魔法店。お店の借金を１年間で返済しながら，黒猫サケマスと一緒に明るくがんばるパルフェちゃん。彼女をいろんなドラマが待ち受けています。

パルフェちゃんの魔法店がある花と水の楽園「フロルエルモス」。ここを舞台に物語がはじまります。

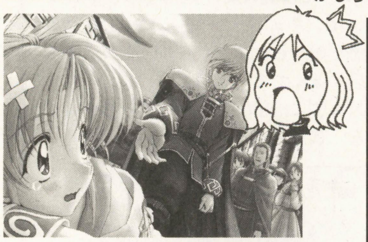
パルフェちゃんはお店の経営だけじゃなく，街に出かけたり，森で薬の材料を探したり，いろんな事件に巻き込まれたりと，大忙しなの。もしかして，ロマンスもあるかも…。ウフッ，楽しみネ。

魔法を調合したり，どうしたら売れるかな～って，いろいろ考えて上手に陳列したり，もう大変です。たくさんの人に買ってもらわなきゃ！パルフェちゃん，がんばって！ではここで，イベントシーンを次々ご紹介しま～す。

あとはゲームで直接確かめて欲しいナッ。



◀ライバル店スマイルのレネットが登場するシーン。最初っからすっごいインパクトね。でもパルフェは彼女にも優しいのヨ。



▼あっ！？これって，もしかして，運命の出会いって感じなのかしら？



▲森の中に現れた青年…なんだかス・テ・キ…



さらに，初回生産分のCDはとってもラブリーなピクチャーレーベルなの。

ベティも見たけど，すっごくカワユイの。ここでお見せできないのが残念なぐらい。

キャラクターデザインは岸上大策さん。主題歌はとってもかわいい古山きみこちゃんが唄ってくれてます。みんなも応援ヨロシクネ。

パルフェの情報をもっと詳しく知りたい人は，ホームページもチェックしてみてネ。





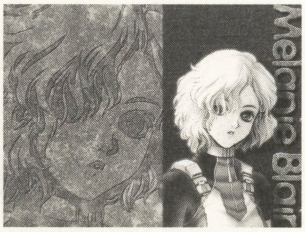


特ダネコーナー

お得だネ！度　150％♪♪♪

ベーマが愛読者のみなさまに，ベティが開発部隊から極秘に入手した情報をお知らせします。ナントはやくも「パワードール3　マニアキット」の開発が進んでいるとのことです！パチパチパチ…。７月には発売しよう！という勢いなのです。

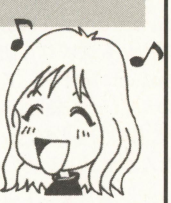
今回はスタッフ入魂の描き下ろしがたくさん入っていて，大サービスの作品になりそうです。パワードールファンには，たまりませんネ。それと同時期に画集「パワードール

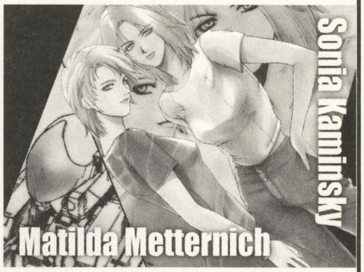


アートワーク」も発売する予定。どちらもメッチャ楽しみネ！

ここで「パワードール3　マニアキット」から，とれたてホヤホヤの壁紙の一部を公開しちゃいま～す。

貴方の好きなキャラクターをデスクトップに飾ってあげてね。





ベティの部屋で楽しんでいただけましたか？またお会いできる日を心から楽しみにしてま～す。

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

え～，先月は気づきませんでしたが，2000年の1月1日生まれのお子様が欲しいご夫婦が世界には結構たくさんいらっしゃるらしいです。宗教的な理由で，その日が良いのだそうです。で，そのためには先月号のベーマガが店頭に並んだころに仕込むのが良かった，のだそうです。う～む，スペシャルな日だったんですなぁ。何げにベーマガ読んだりしてましたが。

そういえば，平成11年1月11日とかって日になると地下鉄とかで記念切符を売ったりしてますが，アレって買った人は今も大切にしてるんですかね。余計なお世話だけど。

カレンダーに

黄金週間と書いてありました。みんなはゴールデンな季節をどんなふうに過ごしたかな？　楽しいことあったかな？　外で遊ぶのもイイけど，朝から晩までたっぷりゲームできるのも連休の強み。ゲーム三昧できましたか(健康のために，1時間に15分の休憩を取りましょうね♥）？

そんで，ちょこっと気になるのが次の祭日が海の日（7月20日）まで無いということ。なんと，75日間もの祭日空白地帯が発見されるのである。夏までのこの季節，きみはいかに過ごすかの？

イイ物があった。オイラはコレで解決だ。

「聖少女艦隊バージンフリート SONGS＆SOUNDTRACKS」（5月28日発売）5曲の録りおろしを含む7曲のヴォーカルサイドとプレイステーションゲーム「聖少女艦隊バージンフリート」のサウンドトラックをダブルで収録の激お買い得の豪華版。収録時間もCDの限界付近で，ヴォリュームも満点！　是非，ご賞味あれ！



ビーマニスタッフ強制報告

え？　beatmania SuperMIXのことを教えろって？　イヤ…(ガンッ)…痛たたた，分かりましたよ，教えますよ。ええと，このCDはですね，いわゆるゲームのサウンドトラックじゃないんですね。beatmania 3rdMIX，ⅡDX，GOTTAMIXの中から選ばれた曲のロングミックスと，beatmaniaに賛同してくださったいろんなアーティストのオリジナル楽曲が入っているという，なんて言うかな，幕の内弁当みたいなもんですかね，そういうCDなんですよ，はい。ダンス系でよく言うコンピレーションってやつですね。まあ，G-FLEXXや今年のグラミー賞をとったスライ＆ロビーのアルバム曲，あと3rdMIXの隠し曲だったnouvo nudeのareacodeなんかも入っているので，気が向いた人は一度お試しください，ってこんなんでいい？(ガンッ)痛っ，痛いよ，ああ，はいはい，5月28日にリリースね。ふう。



詩織ちゅわ～ん

ども，いわきちナリ。

ベーマガ読んでる人だったら，一度ぐらい経験していると思うイベント，卒業式。みなさんはどんな気持ちで迎えましたか？ 泣きましたか？ 机に名前を彫りましたか？ タイムカプセル埋めましたか？ お世話になった先生と，拳と拳で語り合ったりしましたか？

そんなことを思い出すドラマCDが5月28日に発売されます。ただいま絶好調発売中のゲーム「ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3～旅立ちの詩」をドラマCD化した，その名も「DRAMA CDときめきメモリアル旅立ちの詩 so long～藤崎詩織 1～」。コナミのドラマCDはタイトルが長いというセオリーにのっとり，今回も長めにさせていただきました（偶然)。

ゲーム制作者全面協力により，ゲームではわからなかった彼女の気持ちを丁寧に描いています。詩織ちゃんがどうして「俺」を好きになったのか。マラソンをがんばったからなのか？　気になりませんか？　気になりますよね？　じゃあ，このCDを聴いてくださいな。

ボーナストラックには，ダミーヘッドによるおまけドラマを収録。ヘッドフォンを使えば，耳元で詩織ちゃんをすぐそこに感じることができるぞ。



オリジナルソングは，藤崎詩織役の金月真美さんと館林見晴役の菊池志穂さんの歌うデュエットソング「思い出にもなれない」。もちろん，この歌が聴けるのはこのCDだけ！

桂正和先生のマンガが読めるのはジャンプだけ！　コナミ流。が読めるのはベーマガだけ！

そんなわけで「DRAMA CDときめきメモリアル旅立ちの詩 so long～藤崎詩織 1～」，5月28日発売です。よろしく。サントラと連動したCDシングル全員プレゼントもやってます。ひとヨロ。

いわきちの いいかげんで行こう！　1回目

はい。そんなわけで新コーナーです。っていうか，前のコーナー名に飽きたんで変えただけなんですが，誰もびっくりしないでやんの，チェ。

で，新タイトルなんですが深い意味はありません。ね，いいかげんでしょ？

最近いわきちはガチャガチャにハマり気味です。1回200円のけっこう出来のいいヤツ。新しいのが出てると，ついついハンドルを回してしまいます。でも，コンプリートしようとかあんまり思わないんですよね。欲しいのが出たらそこで終わりっていうのが多いです。同じのが3回連続とかで出ると，もう2度とやるかっ！って思ったり。でも，別のところで見かけると，またやっちゃったり。

昔，B.B.戦士っていうプラモにハマったことがあって，部屋が溢れるぐらい山のように箱が積まれたことがありました。マイブームはそれ以来かなぁ…。単価が安くなった分，回数が増えてるので結果は同じなんですが，結局あとでいくら使ったのか考えてゾッとするんですよね。もっとお金のかからないものにハマりたいなぁ…。

追伸「サンダーバード2号」ダブってるんだけど，誰かいる？

KONAMI INTERNET RADIO STATION db-FM http://www.konami.co.jp

http://www.konami.co.jp/kme/db-FM
E-mail：
db-fm@konami.co.jp

コナミ流。特選画廊

やっふ～，ゴールデンウィーク進行だぁ。どうりでいつもより〆切がはやいと思ったよ。がんばれ電波新聞社っ！　原稿遅いけど許してねっ（これが言いたかったらしい）！

そんな感じで，今回のイラストは，コーナー初登場の「かってに桃天使！」です。うひゃ～かわいい～，ボンキュボ～ン（古っ）。CDが品不足でご迷惑をおかけしました。この本が出るころにはお店に並んでると思いますので，今さらなぁ…と言わずに，ぜひぜひ手に取ってやってくださいな。（いわきち）



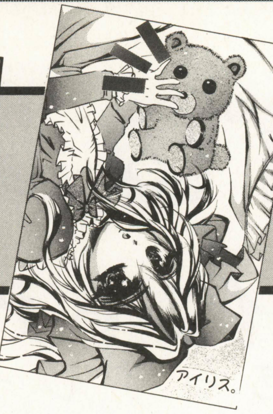
◀東京都／蒼霧羅夢さん
桃姫じゃなくて，桃天使のほうですね。着物とか難しくないですか？　あ，ビートマニアの上達法，教えてもらえませんか？

今月の業務連絡　ベーマガ2月号でイラスト掲載した愛知県のあどねたっぷさん。宛先人不明でプレゼントが戻ってきてしまいました。至急，正確なご住所をお知らせください。

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE



◀湯浅裕美

奈美　「ベーセガ」読者のみんな，やっほう。

竹崎　今年のゴールデンウィークは，休みが多かったから，またゲームをクリアした!?

奈美　そーゆー竹崎さんは，連休中も，また仕事だったんじゃないですかぁ？

竹崎　……。そんなことより本題に行くぞ!!

奈美　さて，ドリームキャスト未体験のアナタに朗報！があるんですよね，竹崎さん？

竹崎　すでにご存知の人も多いかと思うけど，全国の小売店，約100店で，ドリームキャストのレンタルが始まったぞ。

奈美　これは，レンタル用のドリームキャスト本体に『ソニック アドベンチャー』と『セガラリー２』のソフトの体験版をつけて貸し出す，というものなんですよ。

竹崎　レンタル料は，お店によって異なるけど２泊３日でだいたい500円くらい。

奈美　うん，このぐらいなら，割と気軽に借りられるお値段ですね♪

竹崎　おかげさまで，どのお店でもドリームキャストのレンタルは好評みたいだ。

奈美　コントローラも二つ入っているから『セガラリー２』で対戦もできるんですよ。ドリームキャストに興味のある全ての人がゲームショウへ行ったり，店頭で体験できる環境にある訳じゃないですもん。レンタルによって，もっとたくさんの人にドリームキャストの楽しさを知ってもらえるといいですね！

竹崎　ちなみに，インターネットも体験できるからね。通信端末として検討中の方も一度お試しくださいませませ。ちなみに，レンタル実施店一覧をここに書けないので，セガのホームページに掲載しておく！　(http://www.sega.co.jp/dreamcast/shoplist.html)

奈美　さて，お次は，先月もチラっと触れましたが，新しいビジュアルメモリ(ゲーム付き)が発売になるお話。

竹崎　ビジュアルメモリのカラーバリエーションを増やしたいみなさまに朗報だ。その名も『ビジュアルメモリに春の新色，目にも鮮やかな「赤」が登場！』だ。

奈美　こちらは，DC用ソフト『ジャイアントグラム』に先駆けて発売される，専用ミニゲーム入りのビジュアルメモリでして。

竹崎　５月20日発売の，この『ジャイアントチャンネル』には，ジャイアント馬場さんを起用したミニゲームが収録されている。もちろん，アーケード版やDC版の『ジャイアントグラム』とも完全連動なのだ！

奈美　そして，もう一つは「スケルトンエメラルドグリーン」の憎いやつ『超発明BOYカニパン あそんでキッドDCDC』！　現在好評発売中でーす。

竹崎　こっちは，テレビ東京系列で放映中のアニメ「カニパン」をゲーム化したものなんだよね。

奈美　この「スケルトンエメラルドグリーン」のボディは，番組中に登場するビジュアルメモリを模したものなんですよ。ドリームキャストBBSでも，オシャレと評判の，このビジュアルメモリ。みなさんも，おひとついかがですか？

竹崎　そういえば，ドリームキャスト本体やソフト，周辺機器の本格的な通販が始まったのを知ってるかな？

奈美　ええっ!? 私，きいてないですよう。

竹崎　ドリームキャストで通信ができて便利だねって言いながらセガ本体がなかなかその利便性の提案をできていなかったので，今回は本格的なインターネット通販を開始したのだ!!

奈美　なるほど！ なんか難しい言いまわしをしてますね，竹崎さん。

竹崎　支払いもクレジットカード，宅配代引き，郵便振替，コンビニ振替など多彩だ!!

奈美　予約なんかできるんですか？

竹崎　予約はもちろん，発売中の商品も扱っているぜ(当面はセガ販売商品だけ)。お買い上げ金額が5000円以上なら，全国一律送料無料だよ～ん。

奈美　でも，ここで説明するだけではわかんないこと多すぎません？

竹崎　そんな時は，http://www.d-direct.ne.jp/を見よう。あと，電話でのお問い合わせは，03-5352-1505まで。

奈美　何かこうパッとした特典はないんですか？

竹崎　実は，Dream Point Bankで貯めたポイントを通販で使えるという展開も８月以降に準備されているのだ。いっぱい貯めれば，ポイントだけでソフトをGETできるかも!?早速，Dream Point Bankに入会…。

奈美　まだ入ってなかったんですかっ!?

竹崎　人，それぞれに，人生さ……。



◀裁刃鋭人
妙なリアル感のただようソニック。靴のうずまきが◎



◀葉月魁斗
『ぷよぷよ～ん』で，目指せっ，100連鎖！



◀MF2
デストラーDE平野には，確かに伝えました(笑)



◀Shizuru
『サクラ大戦２』より，特に人気の２人です。

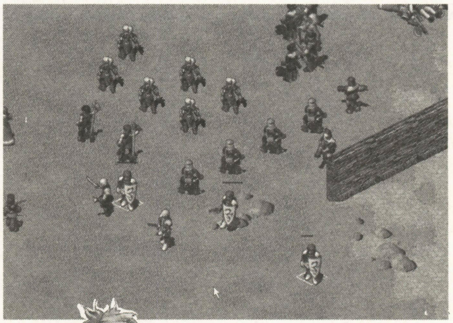
このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037　大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

セイントアイズ 6 月発売。



〜あらすじ〜

バルデ帝国に対する他国の侵攻によって始まった，大陸諸国を巻き込んでの大戦は既に50年続いていた。

戦いによって生まれる利害は権力者達を狂奔させ，その下で人々は血みどろの争いを繰り広げ，大陸中で死があふれた。

国家は疲弊し，治世は荒れ，民衆は恐怖と絶望の中で虚無感に支配されながら生きていた。

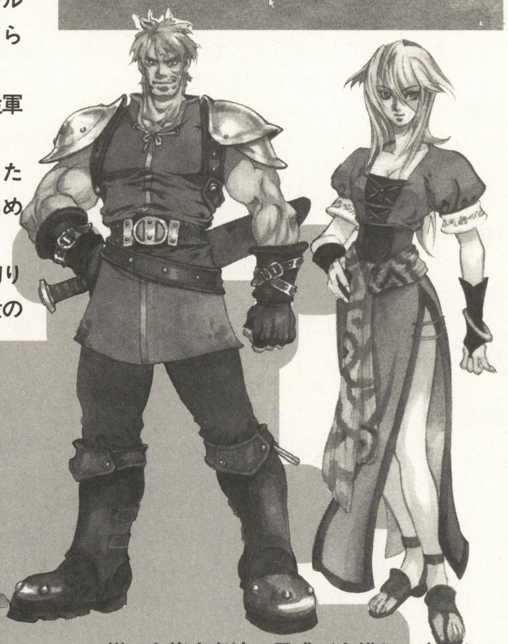


カルティア王国の辺境，トゥーロの村に住むエステルは，今では崇める者も少ない古い神の巫女として育てられた。

大戦の間も平和だったトゥーロにも，王国からの従軍命令が下る。

トゥーロの部隊を率いて王国と帝国の戦いに加わったエステル達は，数々の勝利を収めて人々の注目を集める。

だがエステル達が戦乱の中で見たのは，策謀と裏切りが横行する醜い争いの中で，無意味に死んでいく民衆の姿だった。



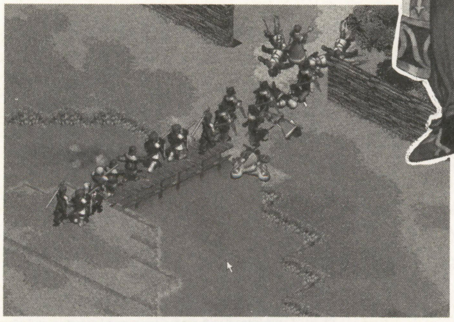


様々な権力者達の思惑が交錯し，変化していく戦況の中で，はじめは小勢力だった主人公達が人々の支持を受けて戦乱を収める姿を描きます。

主人公の少女も，戦いを通して様々なことを学び，辺境の指導者から大陸の救世主へと成長していきます。

戦いの相手は人間から，やがて未知の魔物へと変わっていきます。

戦乱の影で暗躍する者，主人公の生い立ち，太古の大戦の伝説など，様々な謎が物語を進めるにつれて明らかになります。



今月のはがき



◀三重県　PN　猿ともこさん
初投稿！最近こういう女子校生っていませんよね。かわいく描けました。



◀神奈川県　PN　真理子さん
アル君熱そうですね（笑）



◀大分県　PN　慎太郎さん
思うように上手に描けてますのでご安心ください。

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN5係
http://www.falcom.co.jp/



好評発売中！

新・英雄伝説Ⅲ「白き魔女」
序盤の追加エピソードを公開！

新・白き魔女が発売されて，2週間が過ぎました。もうクリアした人もいるとは思いますが，今回新たなエピソードがいくつか追加されていることに気付きました？　今月はベーマガ読者の方のために，序盤（序章～3章）で追加されているエピソードを特別に公開しちゃいます。

●20年前の話。実はこのシーン×××の××なのです。ガガーブ三部作の背景を語る上で重要なシーンの1つです。
●草原での会話。ドングリ発見。
●ジュリオの髪を引っ張るクリス。
●カニに鼻を挟まれるジュリオ。
●ローディの戦術講座。
●街道でドングリ発見。　etc.

ここで紹介してあるのは，ほんの一部ですが，他もぜひ見つけてみてくださいね。他にも戦闘システムがさらに遊びやすく快適になっていますので，以前PC-98版をプレイした方も，ぜひプレイしてみてください。



▲草原での会話のシーン。キャラパターンも追加されたのだ。

「ベリーベスト・オブ・英雄伝説Ⅲ」キングレコードより好評発売中！　ファルコムホームページのオンラインショッピングコーナーでも購入できます。

タイトル遂に決定！英雄伝説Ⅴ「海の檻歌」

新・英雄伝説Ⅲ「白き魔女」の限定特典付きパッケージを購入して，ガガーブ三部作超秘資料集を読まれた方は，もう既に知っていると思いますが，ついに英伝Ⅴのタイトルが決定しました。英雄伝説Ⅴ海の檻歌は，白き魔女，朱紅い雫と続いた一連のシリーズ・ガガーブ三部作を締めくくる最後の物語です。核心に近づくにつれ，これまでの謎や背景が，別の側面から明らかになっていきます。やがて舞台は××にまで及び，完結編ならではの山場が満載です。どうぞご期待ください。現在，開発も急ピッチで進行中。これから発売される，海の檻歌をさらに楽しむためにも，今のうちに白き魔女をプレイしておこう！

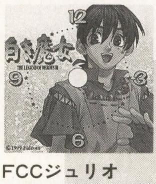
ジグソーパズル発売！

以前よりリクエストが多かったジグソーパズル（500P）の発売が決定！　詳しくはファルコムホームページのオンラインショッピングコーナーをご覧ください。

http://www.falcom.co.jp/

大好評発売中！ ファルキャラクロックコレクション

現在，好評発売中の「ファルキャラクロックコレクション」ですが，インターネット環境がない方でもFAXで注文が可能です。価格は各2,980円です。希望の商品名と商品番号，数量，お名前，住所，電話番号を明記して，042-528-2714までFAXをお送りください。


FCCジュリオ
商品番号：C001


FCCクリス
商品番号：C002


FCCゲルド
商品番号：C003

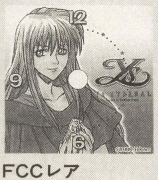


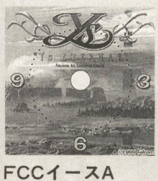
FCC白き魔女A
商品番号：C004

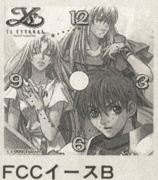

FCC白き魔女B
商品番号：C005


FCCアドル
商品番号：C006


FCCフィーナ
商品番号：C007


FCCレア
商品番号：C008


FCCイースA
商品番号：C009


FCCイースB
商品番号：C010

価格は単品でのご注文の場合，各2,980円。
セットで買うとさらにお得です。

商品名:FCC白き魔女5個セット　商品番号:S01　価格:9,800円
セット内容:C001，C002，C003，C004，C005
商品名:FCC白き魔女3個セット　商品番号:S02　価格:6,800円
セット内容:C001，C002，C003
商品名:FCCイースエターナル5個セット
商品番号:S03　価格:9,800円
セット内容:C006，C007，C008，C009，C010
商品名:FCCイースエターナル3個セット
商品番号:S04　価格:6,800円
セット内容:C006，C007，C008

ファルキャラクロックは，文字盤にファルキャラをデザインした，アラーム付の65×65×35のミニクロックです。
これからも続々と新製品が登場！



白き魔女は，今までパソコンゲームをやられたことがない方に，ぜひプレイしてもらいたいゲームです。海外のRPGにはない，日本のパソコンRPGの面白さを，白き魔女でぜひ知ってもらいたいと思います。

ザ・マスターピース
～ベーマガを独占せよ～

株式会社マスターピース
〒180-0004　東京都武蔵野市吉祥寺本町2-11-8　横山ビル5F　0422-21-4925
http://www.masterpiece.co.jp

みなさん，こんにちは。マスターピースです。たいへんお待たせしました！今月は新作『ファイブ・ジェネレーションズ』のご紹介です！「広告を見てもなんか今一つよくわからないなあ」と思っていた読者の方も多いと思います。くわしいゲームの進めかたは次回に譲るとして，今回はゲームの概念と進めかたについて説明していきましょう。

『ファイブ・ジェネレーションズ』とは？

直訳すると「五つの時代」。そうです，今回のタイトルの背景になるのはこの「五つの時代」なのです。簡単に言ってしまえば，「五つの時代を背景に敵の軍隊と自分の軍隊を戦わせる戦争ゲーム」なのです。ではそのキーワードとなる「五つの時代」とは…。

・**Holy Generation**…生物が誕生する遥か昔，「精霊」たちが地表を形作っていきます。

・**Early Generation**…人類誕生前。世界各地に伝説として残る「モンスター」などの跋扈する時代です。

・**Middle Generation**…地球の歴史で言えば「中世」といったところでしょうか。人類のほかにファンタジーRPGでおなじみのモンスターなども登場してきます。

・**Present Generation**…「近代」です。人類の兵器も徐々に発達し，「戦車」や「飛行機」などが戦場に登場します。歴史で言えばナポレオンの時代から第一次世界大戦です。

・**Future Generation**…近未来です。長く続いた戦争で人類は死に絶え，指揮系統を失ったロボットが所々をさまよっています。

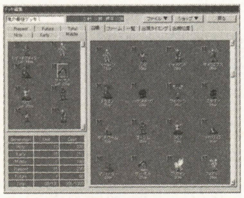
『ファイブ・ジェネレーションズ』は，この「有史以前」から「近未来」を背景に，壮大な戦闘が行われるゲームなのです。

まずは自分の軍隊を作ってみよう！

遊びかたですが，まずは自分の軍隊（＝デッキ）を作ることから始めます。「な～んだ，そんなの簡単。ちょちょいのちょいっと」と思ったあなた！確かにそれでもOKですが，そんなことでは後悔しますよ。なぜ後悔するのかは置いといて，実際にデッキを作ってみましょう。

あらかじめゲームの中に「ユニット」と呼ばれるものが入っています。これは兵器やモンスター，ロボットなどデッキを構成する，いわば自分の兵隊です。これを自分のデッキに組み入れ，配置・編成するのですが，ユニットはのべつまくなしには入れられません。

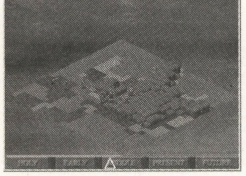
ユニットを組み入れる際に「召還ポイント」というのが消費されるのですが，ちゃんと上限が決まっているのです。しかも！このデッキ編成を五つの時代にわたって「一気に」やらなければならないのです！ここがあなたの腕の見せ所！知恵を絞って戦略を練ろう！



さあ戦闘！

戦略を立て，もうこれで万全！どっからでもかかってこい！となったらいよいよ戦闘開始です。戦闘画面が開いて，「さあ，どこからどういう風に攻めようかな…」と思ったら…。あれ？自分のユニットに指示が出せない！どうなってんだ！？

そう，このゲームは「プレイヤーは戦闘中一切手出しできない」のです。しかしご安心。あなたがチョイスしたユニットたちは次々と戦場に現れ，ちょこまかと動いては任務を遂行しているはず。あなたは高みの見物をしていればいいだけなのです。しかし戦闘を眺めていると「ありゃ，こいつ全然意味がなかったな」「敵がそう来るとこの戦略じゃあ歯が立たないよ」なんていろいろ意見が出て来るはず。

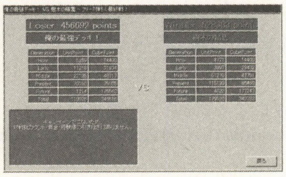


それを次回以降の戦闘に活かせばいいのですから。お茶でも飲んで眺めてましょう。

結果発表！

さて，戦闘が終わり結果発表！戦闘の評価は二つの要素で決まります。一つは敵のユニットをどれだけ叩き潰したかで決まる「ユニットポイント」，もう一つはどれだけ環境を汚染せずにすんだかで評価が決まる「キューブポイント」です。

ということは「いかに相手のユニットを潰しつつ地形を綺麗にしておくか」が鍵なのです。でもこれで終わりではありません！このゲームの目的は1回1回の戦闘に一喜一憂するのではなく，「どれだけ強いデッキを編成できるか」なのです。敵のデッキも千差万別ですが，どんなデッキにも対応できる「最強デッキ」を作る…。それがこのゲームの面白さであり，醍醐味なのです。



発売まであと1か月余り。首を長くして待とう！

これまで，マスターピースの知られざる内情をお伝えし，「マスターピースって大丈夫なのかよ」「なんといい加減な会社なんだ！」と思われた読者の方もいらっしゃったかもしれません。しかし！やるときはやる！それがマスターピースの真骨頂なのです。面白いゲームを作ることに自分の生涯をつぎ込んだ猛者ばかり。今回の『ファイブ・ジェネレーションズ』も決してみなさんの期待を裏切りません！現在鋭意開発中！

プレゼント!!

先月号で，『ファイブ・ジェネレーションズ』（FG）の発売が6月25日に延びたーというお知らせをしてから，連日のように「何でだー！」「待てネェゾー！」「他のを買ってこずかい無くなっても知らネェぞー！」「イャーーン！」「またファミレス始めちゃったじゃないかー！」等々のお叱りのハガキを頂戴いたしました。まったくもって，お詫び申し上げます。

そ・こ・で，ベーマガ読者の皆さんに抽選でスペシャルプレゼント！応募は簡単，①住所②氏名③年齢④電話番号⑤ご職業⑥メールアドレス⑦「口約束だけど買ってやるぜー！」と明記のうえ，官製ハガキでご応募下さい。⑦に関しては，とても重要です。みんな信じてるぜー!!!!!!!!!!
送り先：〒162-0064 東京都新宿区市谷仲之町1-2清瀬ビル（株）オーバーワークス　マスターピース事業部内「ＦＧ（ふとっぱら・ぐっず）プレゼント」係
※商品は発送をもって代えさせていただきます。なお，プレゼントは指定が出来ません。何が当たるかお楽しみに！

プレゼント商品

- **MPオリジナル，シックな携帯電話用ストラップ**
- **MPオリジナル，オシャレなアッシュトレイ**
- **MPオリジナル，豪華万能手ぬぐい**
- **MPオリジナル，プレミアムキャップ**
- **プレミアム非売品スペシャル体験盤**（ザ・コンビニ／ザ・コンビニパワーアップ・キットVol.1／ザ・コンビニANOTHER WORLD／トラフィック・コンフュージョンⅡ入り）

第2弾!!

ZOO&M3 ENTERTAINMENT デンジャラスゾーン

エムスリイエンタテインメント株式会社　〒107-0052　東京都港区赤坂2丁目16番1号赤坂片山ビル
株式会社ズー　〒386-1200　長野県上田市上田リサーチパーク内

この号が発売される頃には，我らZOO&M3の'99年度第一弾『カーマゲドン2』ブラッド版&ゾンビ版が発売され，大ヒット（?）している頃だろう。しかしながら，これで安心しないのが我ら『ZOO&M3の弱小秘密結社』なのだ!! 今月も世にも恐ろしい我らの名作（迷作）を紹介する!!

Mission 1

いよいよ禁断のストリートギャング・リアルタイム・シミュレーション『ビートダウン』5月21日発売迫る!!





犯罪と欲望の渦巻く現代都市での生き残りを賭けた熾烈なサバイバルゲーム。赤や黄等の派手なチームカラーのストリートファッションで街を闊歩する，通称“カラーギャング”と言われる不良少年集団!!

ゲームスタイルは，ミッションクリア型のリアルタイムシミュレーションだ!!

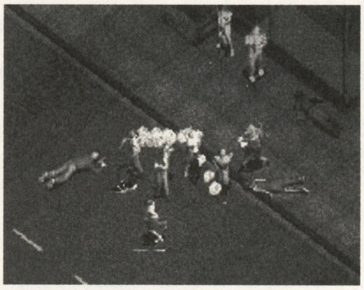
プレイヤーは，リーダーの“DON”率いるレッドチームメンバーを使い，かつあげ，略奪等で資金力を蓄え，武器や仲間を集めて，敵対するグループを皆殺し。『身内のバーを乗取った敵側の手下を生かしておくな!』『倉庫街の支配権を手に入れろ!』等のハードで血なまぐさいミッションをクリアして全都市制覇を目指せ!!

18歳以上推奨商品





©1998 Sora Software. SOAR SOFTWARE is trademark of Soar Software Corporation



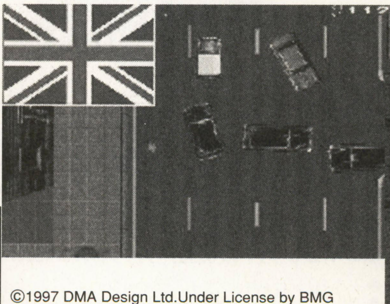
Mission 2

爆走!! 今度はスコットランドヤードをぶっちぎれ!!

1998年1月に発売され，世界を震撼させた大問題作『GTA～ポリス野郎をぶっちぎれ～』が本家ロンドンを舞台に再び大暴れ!! 大英帝国を揺るがす極悪非道の走りのライセンスを今ここに！6月下旬に驚愕の5,800円で発売決行!!

前作『GTA～ポリス野郎をぶっちぎれ～』も5,800円で販売してるぞ（4月23日絶賛発売中!!）







©1997 DMA Design Ltd.Under License by BMG Interactive Japanese Translation ©1997 BMG Japan

Mission 3

お待たせ!!あの大ヒット作『創世記1602』のプラスキット版が発売決定!!



昨年11月に発売され，大ヒットとなった「大航海シミュレーションソフト～創世紀1602～Creation of a New World～」にプラスキットが6,800円で7月上旬に新登場！

シングルモードで，六つのキャンペーンシナリオと，自由に選べる七つのシナリオが追加!! マルチモードでも，30もの新シナリオ追加!!

そのうえ，火山爆発等のイベント追加や，クジラ，イルカ，大王イカの新キャラも登場するぞ!! 更に凄いのは，エディター機能搭載だから資源の調整や，原住民・海賊の島などオリジナルの島々を造れちゃうのだ!!

次号は，秋の大作特集!! 今，明かされる衝撃情報!!

世紀末，ZOO&M3が君達に贈る話題作の秘密情報をたっぷり公開!!
同時に君達からのデンジャラスゾーンへの通信報告も待っているぞ!!
果たして，ZOO & M3は今世紀“救世主”を復活できるか!!

通信報告先：〒107-0052
東京都港区赤坂2丁目16番1号赤坂片山ビル
「M3デンジャラスゾーン」担当係

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

4/5付の情報FAXの価格表です

アイレム
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- カプセルインベーダー 15K
- ドラゴンブリード 8K
- ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
- 銀河帝国の逆襲（純正） 15K
- 10ヤードファイト 3K
- メジャータイトル 3K
- ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
- 達人王 12K
- ヴィマナ 8K
- ドギューン 8K
- 達人 8K
- テキパキ 8K
- ゴークス（レバー対応） 2K

SNK
- カイロスの館 名人戦 各2K
- 原始島 5K
- ギャングウォーズ 5K
- ネクストスペース 3K
- 怒、ゲバラ Sなし 各5K
- ジョイフルロード 12K
- スカイソルジャー 8K
- パドルマニア・ジャンボウ 各5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 12K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウIII，真サムスピ，ステークスウィナー
- 麻雀狂列伝 各 0.5K

キングオブファイター-94，天外魔境，サムスピザンクロウ WHパーフェクト，ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
- 殿様の野望II、クイズ&ドラゴン
- プニッキーズ 各3K
- 1942・バルガス 各6K
- 1943 10K
- マッドギア 5K
- ラストデュエル 10K
- ストリートファイター 18K
- SF-II 5K
- 〃 2K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 1941 18K
- 戦場の狼 2 15K
- エリア 88 18K
- US ネイビー 12K
- 天地を食らう 20K

- X-MEN （5K）
- X-MENvsSTF（10K）
- SFゼロII （1K）
- ヴァンパイアハンター （1K）
- 〃 ハンター II （2K）
- ヴァンパイアセイバー （1K）
- 〃 セイバーII（2K）
- マーベルスーパーヒーロー（6K）
- CPII マザー + 8K
- ストIII （一式） 18K
- ウオザード（一式） 15K

ジャレコ
- ファンタズム・ソルダム 各5K
- エクセライザー 5K
- ポップフレーマー 12K
- メガ32マザー + 5K

（ROM）スーチーパイ・グラディア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
- ダブルドリブル 3K
- スーパーバスケット 2K
- リングの王者 3K
- メガゾーン、亀忍者 各8K
- ツタンカーム 10K
- RF 2（電源H付） 15K
- グラディウス（電源H付） 35K
- 〃 〃 II 25K

- サラマンダ 18K
- ストラテージX 12K
- ガイアポリス 15K
- ハイパーオリンピック 8K
- ハイパーオリンピックSP. 10K
- ロックンロープ 12K
- コンバットスクール S付 15K
- ゴルフィンググレイツ 3K
- （レバー対応）

パロディウスだ 出たなツインビー ヘクシオン クォース 各2K
- タイムパイロット84 8K
- ブーヤン，ジャツカル 各10K
- メインスタジアム 2K
- ウェディングラプソディ 7K

（ROM） ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
- GXマザー + 3K

セガ
- 忍（しのび） 3K
- ファンタジーゾーン 12K
- アレックスキッド，カルテット2，モンスターランド 各15K

レッスルウォー，ペンゴ付，ピタゴラスの謎（センサー付），フリーキック（センサー付），モンスタレア，E. SWAT，シャドーダンサー，カウンターラン，ベイルート，タフターフ，バンクパニック 各5K
- ぷよぷよ通，イチダントアール3K
- コラムス，テトリス 各2K
- ホッパーロボ 12K
- ロボレス2001 10K
- ガルディア 10K
- ソニックザヘッジホッグS付 8K
- ザクソン 10K

デュアルボード各種
- トランキライザーガン 38K
- N-SUB 28K

- S.D.I.改造パネル付 80K
- バーチャーファイタ 3 15K
- （専用電源付ハーネス付）

タイトー
- スペースインベーダー 25K
- ギャラクシーウォーズ 25K
- クイックス 純正 18K

メイズオブフロット、タイガーヘリ フリップブル、ピンポンキング
- ガルメデス、バラメデス 各3K
- ぺんぺろぺー 15K
- グリットシーカー 15K
- ハレーズコメット 10K
- ザ・ピット 10K
- バブルボブル 12K
- 飛翔鮫 ，ヘビーユニット 各5K
- 影の伝説 12K
- レイフォース 10K
- マスターオブウエポン 6K
- アルカノイド センサー付 3K
- 〃 リベンジーセンサー付 3K
- ヴォルフィード 2K
- 究極タイガー 8K
- スラップファイト 5K
- 女子バレー，ヘビーユニット各5K
- キック&ラン，キックスタート2K
- エンパイアシティ 5K

クロスシューター・フォーティラブ パニックロード 各3K
- VSホットスマッシュ 2K
- 陸 海 空 10K
- スペースチェイサー 68K
- ツインイーグル 8K

F3-Subカートリッジ

ダライアス外伝・カイザーナックル・ゲキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
- アルカノイドR，センサ付 1K
- クレオパトラF 1K

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便（ヤマトコレクト）があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い（頭金なし）始めました詳細はお問合わせ下さい

基板高価買入

デコ
- 空手道，S R D 各5K
- バルダーダッシュ 5K
- キャプテンアメリカ 15K
- コブラコマンド 3K
- 空牙 10K
- 魔境戦士 Sなし 2K
- ミッドナイトレジスタンス↑ 2K
- マジカルドロップ 2K
- トライアウト、スタジアムヒーロー サイドポケット 各2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ（FM音源版） 8K
- ムーンクレスタ 10K
- ムーンエイリアン II 8K
- フリスキートム 48K
- 妖魔忍法帳 8K
- ダイナミックスキー 8K
- マグマックス、レジオン 各8K

UPL
- 忍者くん 12K
- 忍者くんII 阿修羅の章 15K
- XXミッション 8K

テクノス
- スクランブルエッグ 28K
- ビーチバレー 2K

ナムコ
- 子育てQ マイエンゼル 1K
- 子育てQマイエンゼル II 2K
- ドラゴンセイバー 15K
- コズモギャングザビデオ 15K
- ローリングサンダー 28K
- アサルト パネル付 18K
- ニューマンアスレチック 10K
- ドラゴンバスター 18K
- ドルアーガの塔 20K
- コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
- ティンクルピット 5K

- ニューラリーX 10K
- ギャラガ 3K
- ミスパックマン(c) 10K
- ギャラクシアン 純正 10K
- ニューパックマン 8K
- ジュニアパックマン 15K
- ポパイ パックマン 8K
- ディグダグ（ATARI） 5K

S1 ロムキット 各5K

ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
- ロンパーズ 12K

テクモ
- ボンジャツク 12K
- スターフォース 15K
- スイマー 12K
- ワールドカップ90 2K
- ジェミニウイング 8K
- でろーんでろでろ 8K
- ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
- ミスターDO（雪だるま） 10K
- スナップジャツク 12K
- Mr.Dovsユニコーン 10K
- 〃 、ワイルドライド10K

その他 -珍品・逸品-
- ヨットマン 38K
- ルージュアン 28K
- ドキドキペンギンランド 18K
- サーカス（風船割り） 68K
- Qバート 28K
- エクイテス 28K
- 激走（イースタンCO.） 12K
- Sクラウンズゴルフ（P付） 8K
- センティピード 15K
- シルバーランド 18K
- ミュージックインベーダー 25K
- スティンガー 12K

ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ 各8K
- タイムアタッカー ↓ 8K
- （カラーブロック H.VR付）
- ドンキーコング 10K
- 〃 〃 Jr. 10K
- 〃 〃 3 15K
- マリオブラザース 28K
- 戦国エース 15K

カベール（S付き）・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・パンパンカー・ポレンチ 各10K
- レディバグ ，霊界導師 各5K
- アンブッシュ 5K
- スペースストレンジャー 12K
- （豊栄 インベーダー モノクロ）
- 18インチ テーブル筐体（良品）
- 新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K，アイドル麻雀放送局、大予言

カメラ小僧，ねるとん紳鯨団，麻雀学園，ファンクラブ、グッとE雀，華折り戦、夏物語， 各1K
トリプルウォーズ，クラブ90，クリニック，極，パニックスタジアム，レモンエンジェル 各2K

若草物語（新品），スーチーパイ，同級生SP. 各3K

- スーパーリアル N4 5K
- スーパーリアル V5 3K
- スーパーリアル M6 3K
- スーパー0禁版 8K
- バニラシンドローム 8K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス（3画面）EXTロム付 58K◎
- 忍者ウォーリアズ（3画面） 88K◎
- アフターバーナー ⓐ 18K◎
- ギャラクシーフォースII ⓐ 28K◎
- サンダーブレード ⓐ 8K◎
- ABコップ，GPライダーⓐ 各10K◎
- G-LOC，ストライクファイター ⓐ 各15K◎
- スペースハリアー セガ ⓐ 38K◎
- W.G.P. タイトーバイクレース 5K◎
- エアーコンバット V21ⓐ 18K
- スターブレード V21ⓐ 12K
- アウトラン 25K◎
- スティールガンナー 2 8K◎
- バトルシャーク エンフォース （タイトー） 各5K◎
- ギャラクティツク ストーム 10K◎
- ナイトストライカー 38K
- スーパーハングオン ⓐ 15K◎
- ホットチェイス、ウェツクルマン （コナミ） ⓐ 各 8K◎
- ダライアスII（2画面） 20K◎

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付

ナムコV21システム（ケース入りV21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティツクとコンボ用ハーネスが付属です。マザーシステムですので他の基板もOK！ 基板のみ各8K
アナログジョイスティツク1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K

画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。ⓐの表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

4/5付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

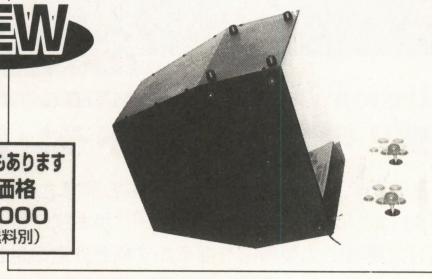
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様 （本体保証 1カ年）
- ◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15,24kHz両用
- ◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
- ◇ サイズ（W）480×（H）480×（D）460mm 28kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能（縦おき，横おき）
- ◇ **20インチ新品価格¥58,000**（税・送料別）
  - 中古18インチ、25インチもあります。
  - **29インチもあります中古価格¥68,000**（税・送料別）



NEW



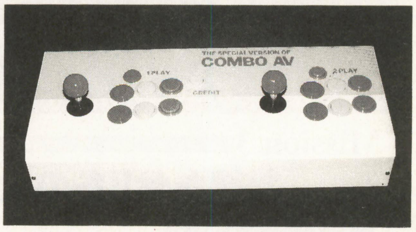
29インチもあります
中古価格
¥68,000
（税・送料別）

中古価格（税・送料別）¥38,000（18インチ） ¥58,000（25インチ）

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000（税・送料別）
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
- ●Vタイプ
  - （S端子、ビデオ対応）…**¥28,000**
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎5-4-8）
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

爆安パソコン専門通販

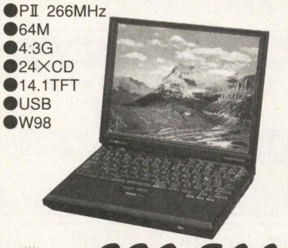
otto コンピューターのおっと

ご注文・お問い合わせ **03-5256-3801**(代)

平　日 10:30〜19:00
土・日・祝 10:30〜18:00

24時間受付FAX 03-5256-3850

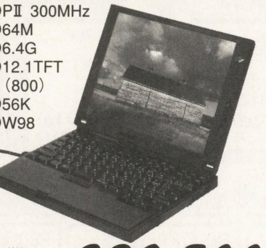
ノート IBM ThinkPad 390 (2626-70J) 新品



●PⅡ 266MHz
●64M
●4.3G
●24×CD
●14.1TFT
●USB
●W98

otto爆安 **¥229,800**

ノート IBM ThinkPad 560Z (2640-B0J) 新品



●PⅡ 300MHz
●64M
●6.4G
●12.1TFT (800)
●56K
●W98

otto爆安 **¥239,800**

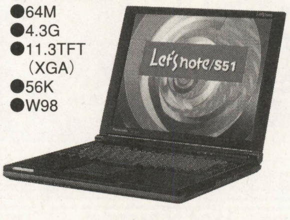
ノート 松下 CF-C33EJ8C 新品



●MMX 266MHz
●96M
●4.3G
●8.4TFT (800)
●56K
●CCD
●W98

otto爆安 **¥187,800**

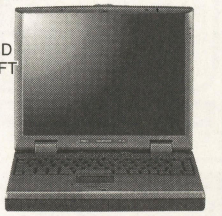
ノート 松下 CF-S51EJ8 新品



●PⅡ 266MHz
●64M
●4.3G
●11.3TFT (XGA)
●56K
●W98

otto爆安 **¥229,800**

ノート NEC VA36D/TXTAN44 新品



●PⅡ 366MHz
●64M
●4.3G
●24×CD
●14.1TFT
●W98

otto爆安 **¥379,800**

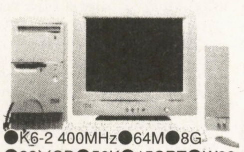
モニタセット IBM Aptiva143 (2156-145) 新品



●K6-2 333MHz●64M●4.2G
●32×CD●56K●15CRT●W98
●W,E

otto爆安 **¥119,800**

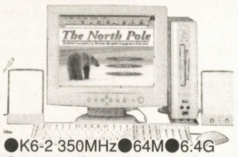
ノート IBM Aptiva273 (2158-275) 新品



●K6-2 400MHz●64M●8G
●32×CD●56K●15CRT●W98
●W,E

otto爆安 **¥179,800**

モニタセット 富士通 FMVC93553 新品



●K6-2 350MHz●64M●6.4G
●24×CD●56K●15CRT●W98
●W,E

otto爆安 **¥139,800**

モニタセット NEC VC35D/6YD1 新品



●PⅡ 350MHz●64M●8.4G
●24×CD●56K●14TFT●W98
●W,E●グレー

otto爆安 **¥259,800**

デスクトップ Apple i Mac (タンジェリン) 新品

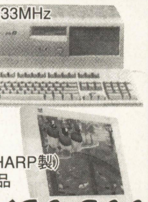


●G3 266MHz●32M●6G
●24×CD●56K●100TX
●VRAM6M

otto爆安 **¥148,800**

セットモデル H.P. ViewSonic D6543A802+VP150 新品

●Celeron 333MHz
●64M
●4.3G
●32×CD
●LAN
●W98



●15"TFT
(パネルはSHARP製)
※当社推薦品

otto爆安 **¥179,800**

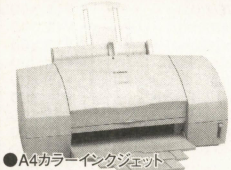
新品・中古パソコン&周辺機器
買取り強化中

あなたのパソコンを最短5分で現金にします

買取専用ダイヤル **03-5256-1888**

個人・法人・同業者大歓迎!!即金買取・秘密厳守。10:30〜18:00 (定休日 土・日・祝)

プリンタ Canon BJ-F600 新品



●A4カラーインクジェット
●1440×720dpi

otto爆安 **¥32,800**

プリンタ EPSON PM-670C



●A4カラーインクジェット
●1440dpi

otto爆安 **¥24,800**

プリンタ EPSON PM-3000C



●A3ノビ対応●カラーインクジェット
●1440dpi●USB標準装備

otto爆安 **¥53,800**

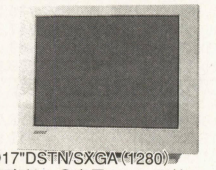
モニタ IBM P202 (6558-43N) 新品



●21"トリニトロン
●1600×1200
●0.25mm●30〜107KHz

otto爆安 **¥122,500**

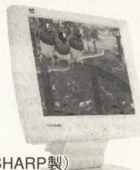
LCD MELCO FTD-GD17-CP



●17"DSTN/SXGA(1280)
●デジタル●専用PCIカード付

otto爆安 **¥59,800**

LCD ViewSonic ViewSonic VP150



●15"TFT
(パネルはSHARP製)
※当社推薦品

otto爆安 **¥99,800**

まずはお電話orFAX

03-5256-3801(代)
24時間受付FAX **03-5256-3850**

買取りセンター 03-5256-1888

店頭販売ご希望のお客様には、

新品専門店 otto秋葉原1号店
03-3256-1118(代)
月〜金 11:30〜21:30
土・日・祝日 10:00〜19:00

中古専門店 otto秋葉原2号店
03-3256-3338(代)
月〜金 11:30〜21:30
土・日・祝日 10:00〜19:00

店頭価格と通販価格は異なる場合がございますのでご了承下さい。

なんでもご相談

在庫の確認・価格・納期のお問い合わせなど、お気軽にご相談下さいませ。

ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp

ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233

ottoのFAX情報サービス **03-5256-5231**

FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

TOMOEのFAX安い店ベスト5
FAX0990-51-4141

お見積り・ご注文

FAXにてお見積兼注文書をお送り致します。お支払い方法をご検討下さい。

お手続き完了

商品ご発送

お買い上げありがとうございました。

手続き簡単!お支払い方法

早くて安心!代金引換払い
代金は商品をお届けした際に、ドライバーへお渡し下さい。

便利なクレジット

●カード感覚の翌月一括払い
お買い物は今。お支払いは来月お客様の口座から自動引き落とし

●ラクラク分割払い
月々3,000円から60回払いまで、選べます。
お手続き終了後商品をお送りします。

ottoの通販システムご案内〈必ずお読み下さい。〉

■お申込み方法
●FAXがご利用可能な場合
FAXでお送りしたお見積兼注文書に発送先の内容をご記入頂きまして、FAXにてご返送下さい。
(FAXご返送後商品を確保致しますので、銀行からお振り込み頂く方はお振り込み前に注文書をお送り下さい。)
●お電話でのご注文の場合
税込合計金額をご連絡致しますので、発送先の名前・住所・電話番号をご連絡下さい。
(銀行振込の場合、銀行口座をご連絡致します。)

■ご注意
●ご注文前に十分に商品をご検討下さい。●雑誌・FAXBOX・ホームページ・BBSに記載されている商品価格は、常に変わる価格表ですので価格の変動がおこる可能性があります。お見積書にてご連絡させて頂きました価格が現在の販売価格になります。●ご注文確認後は原則として商品の変更・キャンセルは一切できません、ご注意下さい。●商品は1点限りの可能性がございます。お見積段階では商品を確保致しませんのでタイミングにより売り切れてしまう事がございます。ご容赦下さい。●商品により保証期間は異なります。ご注文時にお確かめ下さい。●納期は流通過程や交通事情に遅れる場合がございます。あらかじめご了承下さい。●お客様の都合による返品は別途キャンセル料を頂きます。●商品はご注文日より1週間お取り置き致します。●故障時の対応と致しましては、新品商品については保証期間中の故障は、修理にて対応させて頂きます。尚当社は商品を適正価格にてご案内しております関係上、新品交換は行っておりません。中古商品については故障は、修理・代替え品等で対応させて頂きますが、商品の性質上当社責任による故障及び不備により対応出来ない場合はご返金等で対応させて頂きます。運送代金につきましては、当社へご返送頂く場合はお客様負担で、当社よりお送り致す場合は当社負担とさせて頂きます。●商品の故障又はその使用上生じたお客様の直接・間接の損害につきましてはその責任には任じません。●OSを含むソフトは保証対処外ですのでご了承下さい。●当社サポートは日本国内においてのみ有効です。

爆安パソコン専門通販

otto コンピューターのおっと

TEL 03-5256-3801

正社員・アルバイト募集中!!

業務拡張のため、あなたの力が必要です。

パソコンの好きな方、詳しい方、大歓迎!!
経験者優遇(未経験者歓迎!!)
詳細は、お電話でお問い合わせ下さい。

掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度お問い合わせ下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は4/16現在のものです。

けっこう安い！

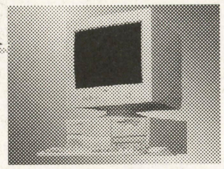
中古パソコン全国通販

また、ご注文の際には必ず在庫確認をしてください。
毎週土・日はJUNK専門店もオープンいたします。
（JUNK店 営業時間14：00〜19：00）

安心の1ヶ月保証

http://www.iosys.co.jp/
email:sales@iosys.co.jp

tel (06)6631-6695 営業時間 11:00〜19:00
fax(06)6631-6697 土日も休まず営業！



NEC PC-9821 Xa12/K12モニタセット

CPU:Pentium120MHz
RAM:32MB HDD:1.2GB
CD:4xCD Sound:PCM
PCMCIA:TypeIIx2

Win95, MS-DOS両対応なので、DOSゲームでも使用可能です！
また、PCカードでの増設も可能です。

さらに5千円引

15インチモニタ（KM153R）セット

15インチマルチスキャン 640x400〜1024x768

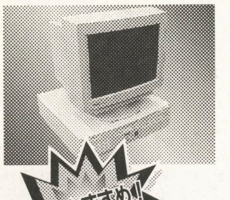
大特価 ¥75,800

さらに5千円引

17インチモニタ（KM174）セット

15インチマルチスキャン 640x400〜1280x1024

大特価 ¥83,000

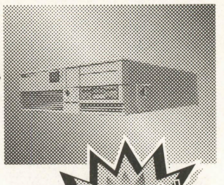


DEC Celebris FX5200M インターネットセット

CPU:MMXPentium200MHz
RAM:32MB HDD:2GB
CD:8xCD Modem:56KBPS
LAN:10BASE-T
15"マルチスキャン(VGA〜XGA)

15インチマルチスキャンモニタ＆56Kモデムセット！
これ1台で即インターネットOKです
また、ビジネスアプリもバッチリです

ズバリ大特価 ¥88,800

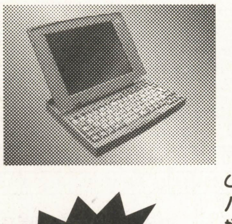


DEC Celebris590

CPU:Pentium90MHz
RAM:16MB HDD:500MB
VGA:Viosion864 2MB
LAN:100BASE-TX

高速100BASE-TXのLANカード搭載！
UNIX用端末に最適です

ズバリ大特価 ¥19,800



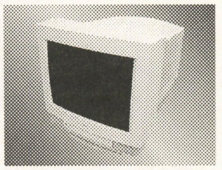
日立 FLORA PC-1010NE

CPU:Pentium75MHz
RAM:40MB HDD:500MB
Sound:PCM LCD:DSTNカラー
PCMCIA:Type2x2

40MBのMEMORYが魅力的！
ノートパソコンなので場所もとらず、
持ち運びもOKです！

さらに5千円引

大特価 ¥49,800



富士通 FMV DPS-972

SIZE:17インチマルチスキャン
解像度:640x400〜1024x768
Other:Speaker内蔵

美 けっこう鮮明に映ります。
アンプ内蔵のスピーカーなので
Soundもバッチリです！

さらに3千円引

大特価 ¥32,800

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信して下さい、またホームページでもご覧になれます。
★発送は、ヤマトの宅急便にて全国どこでも 送料 ¥1,500 代引手数料 ¥1,000

業者価格にて高額買取

下記商品は3月現在の高額買取指定品です。
下記以外の商品も高額買い取りいたします。
ホームページでも査定できます。
また、業者様の新品買取もいたしております。

下記以外もザクザク在庫あります、詳しくはTEL,FAX,ホームページ等にて在庫確認願います

NEC 98シリーズデスクトップ

PC-9821 V200/S5D2 (MMXPentium200MHz/32MB/3.2GB/20xCD/ミスティーク2MB/PCM/17"CRT)	¥138,000
PC-9821 V13/S5RA (Pentium133MHz/16MB/850MB/4xCD/VGA_1M/15"CRT)	¥ 64,800
PC-9821 Xv20/W30 (Pentium200MHz/32MB/3GB/8xCD/ミレニアム4M/PCM)	¥105,800
PC-9821 Xa20/W30 (Pentium200MHz/32MB/3GB/8xCD/FDDx1/Trident2MBPCM)	¥ 92,800
PC-9821 Xb10/J8 (Pentium100MHz/8MB/850MB/FDDx1)	¥ 34,800
PC-9821 As3/C8W (486DX2-66/7.6MB/340MB/2xCD/86音源)	¥ 33,800
PC-9821 As/U2 (486DX-33/3.6MB/FDDx2/86音源)	¥ 12,800
PC-9801 DA2 (386DX-20/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 DX/U2 (286-12/640KB/FDDx2/FM音源)	¥ 9,800

Windows デスクトップ

FUJITSU FMV-517D8C (MMXPentium166MHz/32MB/3.2GB/8xCD/USB/3DRAGE2MB)	¥ 69,800
FUJITSU FMV-513D5 (Pentium133MHz/16MB/1.6GB/4xCD/VGA_2MB)	¥ 42,800
COMPAQ ProLinea PL590/4M630CDS (Pentium90MHz/16MB/630MB/4xCD)	¥ 33,800

上記本体以外にもノートパソコンや、MSX、PC88、X68K等懐かしの名機種
1品限りの激安アウトレット商品（新品）もあります

ディスプレイ

三菱 RD17G2	(17"マルチ 600x480-1280x1024 ダイヤ)	¥ 42,800
NEC KM174	(17"マルチ 640x400-1280x1024)	¥ 32,800
飯山 MF-8617	(17"マルチ 640x400-1024x768)	¥ 29,800
COMPAQ 171FS	(17"マルチ 640x480-1024x768)	¥ 24,800
SONY CPD-15SF8	(15"マルチ 640x400-1280x1024 トリニトロン)	¥ 24,800
NEC KM153R	(15"マルチ 640x400-1024x768)	¥ 19,800
飯山 MF-8615B	(15"マルチ 640x400-1024x768)	¥ 19,800
COMPAQ 151FS	(15"マルチ 640x480-1024x768)	¥ 17,800
IBM 5574-N15	(15"マルチ 640x480-1024x768)	¥ 15,800
NEC PC-KD882	(15" NEC98用 24K)	¥ 5,800
NEC PC-KD854n	(14" NEC98用 24K)	¥ 4,800

その他の周辺機器

72Pin FP_SIMM NP	8MB ¥2,000 / 16MB ¥3,800 / 32MB	¥ 7,800
9801,9821専用,汎用	2MB ¥3,500 / 4MB ¥4,800 / 8MB	¥ 8,500
PC-98シリーズ音源	PC-9801-26K ¥4,800 / PC-9801-86	¥12,800
DOS/V Windows用音源（SoundBlaster互換）		¥ 3,800~
IDEHDD	340MB ¥ 7,800 / 540MB ¥ 9,800 / 3GB ¥19,800 / 4GB	¥25,800
外付HDD	540MB ¥17,800 / 1GB ¥17,800 / 2GB ¥22,800 / 3GB	¥24,800
IDE CD-ROM	6xCD ¥4,800 / 12xCD ¥7,800 / 20xCD	¥10,800
SCSI CD-ROM	4xCD ¥8,500 / 6xCD ¥9,800 / 8xCD	¥12,800
NEC98シリーズ用外付FDD	5インチ, 3.5インチ 2ドラ ¥11,500 / 1ドラ	¥ 7,800
外付FAXモデム	14.4K ¥3,800 / 28.8K ¥6,800 / 33.6K	¥ 8,800

高額買取指定品

PC-9821 V233/M7	¥ 92,000
PC-9821 V200/M7	¥ 86,000
PC-9821 V13/M7	¥ 50,000
PC-9821 V10/S7KD	¥ 30,000
PC-9821 V7/S7KB	¥ 23,000
PC-9821 Ct20/AB	¥ 82,000
PC-9821 Cu16/FB	¥ 65,000
PC-9821 Xv20/W30	¥ 74,000
PC-9821 Xv13/W16	¥ 50,000
PC-9821 Xa20/W30	¥ 67,000
PC-9821 Xa16/W30	¥ 58,000
PC-9821 Xa13/K16	¥ 43,000
PC-9821 Ls150/S14D2	¥ 95,000
PC-9821 Nr166/X30N	¥110,000
PC-9821 Nw150/S20D	¥ 95,000
PC-9821 Na13/H10	¥ 70,000
PC-9821 Na7/HC7	¥ 40,000

NEC PC98-NXシリーズ
富士通 DESKPOWER, BIBLOシリーズ
SONY VAIO、トリニトロンモニタ シリーズ
三菱 タイヤモンドトロン シリーズ
各社 HDD／CD-ROM／パーツ類
等も高額にて買取します、お気軽にご連絡ください。

大好評

充実のサポートで初心者の方も安心！

・お客様の用途に応じた商品をこちらでお探しいたします
・全商品1ヶ月間保証いたします
・在庫切れの時でも「名前、TEL」を登録していただければ入荷次第にこちらからご連絡差し上げます
・新品の商品等も格安にてお取寄できます

詳しくは tel または fax にて

大好評

とれたて新情報満載のイオシスネット！

・今お持ちのパソコンが簡単スピード査定の**買取フォーム**
・アウトレット等のお買得情報満載！**けっこう安い特価品**
・お好きな値段で落札できる**オークションコーナー**
・リアルタイムの在庫がわかる毎日更新**本日の在庫**
・パソコンに対する質問など**何でも書き込んで掲示板**

http://www.iosys.co.jp/ にアクセス！！

大好評

らくちんスピード査定!! けっこう高く買いまっせ!

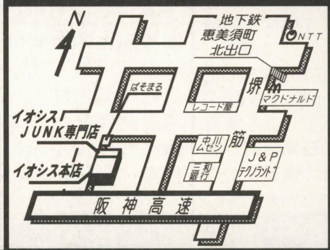
・中古パソコンけっこう高く買います。
・新品の買取も行っております。
新品の場合は、**特別業者価格**にて超高額買取いたします。
・会社、学校等の大量処分は、こちらからお引取にあがります（大阪府内のみ）

査定は簡単！

tel,fax または ホームページ にてご連絡ください

らくちんスピード査定!!

お振込先
銀行：三和銀行 恵美須支店 普通 3753440 イオシス
郵便：記号 14130 番号 76225881 イオシス



イオシス
IOSYS

〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13



「詩うRPG」と称された、
国産RPGの最高峰！
イースシリーズに代表される「優しさ」を根底とし、海外のRPGを含め他のRPGが決して成し得なかった、洗練された感動的なシナリオ。ダイナミックながら繊細な世界設定。そして、物語を演出する他のどのメディアにも属さない独特の雰囲気で大好評を博した「白き魔女」。全ての登場人物たちの営みがそこにあることが感じ取れ、またフィールドの何気ない所や、サウンドにも細かな演出が施されています。その世界で生活する人々の息吹、人とのふれあいが感じられるRPG、それがこの「白き魔女」が詩うRPGと称される所以なのです。
白き魔女
THE LEGEND OF HEROES III
Now on sale!
新・英雄伝説III「白き魔女」
CD-ROM 2枚組
価格10,800円
CD-ROM
CD-ROM
Windows98/95日本語版
■CPU:Pentium 75MHz以上（Pentium 133MHz以上推奨）
■必要メモリ:16MB以上 ■HD空き容量:110MB以上
■ディスプレイ:640×480ピクセル、256色表示
■CD-ROMドライブ:4倍速以上
■対応音源:Direct Soundに対応したPCM音源、Windows98/95に対応したMIDI（GM規格）音源
■本製品は機種による問題の少ないDirectX5を使用しておりますが、すでにDirectX3以降をインストールされている場合でも問題なくご使用いただけます。
最新情報はホームページにアクセス！
http://www.falcom.co.jp/
ご購入は便利なオンラインショッピングコーナーをご利用ください。【Falcom Creative Office.】
新プロジェクト続々スタート！新規スタッフ大募集（新卒・中途）！
詳しくは当社ホームページをご覧ください。
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.co.jp/

第十八巻第六号通巻二〇四号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九九年五月二十五日印刷　一九九九年六月一日発行

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

定価550円 本体524円 雑誌18361-06 T1118361060553

'99

わかる!動かせる!家族全員で楽しめるコンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

6

Windows98の操作方法と楽しい使いかた!

壁紙や起動音をかえてみよう

別冊付録

コンピュータ・ミュージック・マガジン

電波新聞社